MEGAOCIO

Año III
N.º 31
Noviembre 1991
P.V.P.:
400 ptas.

AMSTRAD CPC · AMIGA · ATARI ST · PC · SPECTRUM

Canarias, Ceuta y Melilla: 400 ptas. Incluido transporte

THE BLUES BROTHERS

ESPECIAL BIG CHIPO

Solución completa:
La Diosa de Cozumel
Los Templos Sagrados
Jabato

CHIP:

The music Studio 3.0

PREVIEW: LOS SIMPSONS

Trucos, Pokes y Cargadores

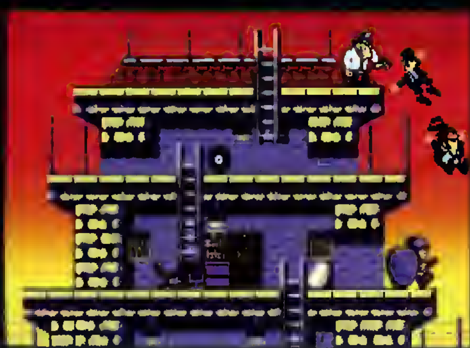


NINTENDO · GX 4000 · GAMEBOY · SEGA · MEGADRIVE · LYNX

THE BLUES



Metieron el miedo en el cuerpo a la policía
Volvieron locos a las multitudes
Redefinieron la música Rock'n'Roll
y ahora... están preparados para volver a hacerlo





Prepárate para jugar

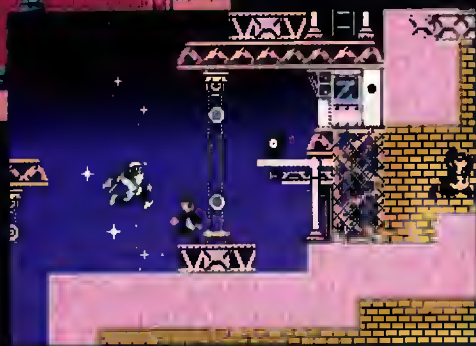
BROTHERS



- Jake y Elwood, los Blues Brothers originales
- Banda original de los Blues Brothers
- 1 o 2 jugadores simultáneamente
- Más de 300 pantallas en 6 niveles diferentes
- Desplazamiento multidireccional



AMIGA
IBM PC
ATARI ST
COMMODORE C64
AMSTRAD CPC





ar a Blues.





SUSCRIBETE AHORA A

MEGAOCIO Y...



✔**BENEFICIATE DE UN DESCUENTO DEL 20%.**
Recibe en tu propio domicilio la revista sin coste adicional. Sin preocupaciones de no obtenerla en tu punto de venta habitual. Disfruta de las ventajas que te ofrece ser miembro del CLUB A. USER:
Concursos, Sorteos, Invitaciones a ferias, Cursillos, etc.

✔ Y recuerda que en **MEGAOCIO** encontrarás noticias, los mejores juegos, trucos para acabarlos, listados, y toda la información necesaria para sacarle el máximo provecho a tu ordenador.
Además tendrás acceso a nuevas secciones:
"La Guía del jugador", "Chip", "Futuros lanzamientos" y "Arcades".

Recorta y envía este cupón con tus datos personales a:
BMF Grupo de Comunicación S.A.
C/ García de Paredes, 76D 1ºIzda.
28010 MADRID

CUPON DE SUSCRIPCION

Deseo suscribirme a MEGAOCIO por:
Un año al precio de 4.000 Ptas.
NOMBRE..
APELLIDOS...
DIRECCION...
CODIGO POSTAL.......................LOCALIDAD.......................
PROVINCIA...

FORMA DE PAGO:
☐ Contrareembolso ☐ Talón a BMF Grupo de Comunicación, S.A.



MEGAOCIO

SUMARIO

Año III Num. 31

Profesores informatizados

No hace mucho tiempo, cuando la informática personal era un retoño que iniciaba su velocísima carrera en pos del avance, muchos de nosotros éramos aquellos escolares fanáticos del comecocos, las moscas, los meteoritos o el phoenix. Sólo pensábamos en jugar y ¡que díficil y aburrido se hacia el estudio!

Ni por lo más remoto se nos hubiese ocurrido que, con el tiempo, el ordenador que utilizábamos para travesear y hacer nuestros pequeños pinitos en este apasionante mundo, se pudiese convertir en un simpático amigo que no regatea medios para enseñarnos de una forma amena y divertida.

Está claro que la informática y los programadores siguen proporcionando un insólito avance destinado a todo tipo de usuarios y aunque el software educativo está de buena mano, ahora cuenta con un aliciente más, estudiar con nuestro amigo ADI, la última creación de Coktel Educative. Ahora los padres lo tendrán más fácil.

Director: Luis Jorge García. **Redacción:** Federico Rubio y Manuel Ballestero. **Colaboradores:** Ricardo Palomares, Alexis Canales, Andrés Samudio, José Dos Santos, Sergio Ríos Aguilar y Urica Hernández. **Corresponsal en Inglaterra:** Derek de la Fuente. **Diseño y Autoedición:** Juan Tenorio. **Fotografía:** José Luis Sesma. **Jefe de Producción:** Beatriz Rodríguez. **Secretaria de Redacción:** Araceli San Pedro. **Publicidad:** Mercedes Alvarez. **Departamento de pedidos:** Carlos Fernández. **Fotomecánica:** Grof, S.L. **Impresión:** Izquierdo S.A. Depósito Legal: M-9.425-1989. Es una publicación de B.M.F. Grupo de Comunicación, S.A. **Dirección, Publicidad y Administración:** C/García de Paredes 76 Duplicado 1 Izda. 28010 Madrid. Teléfonos: (91) 319 39 81 y 319 80 37.

OPINION

En multitud de ocasiones se ha dicho que el mundo de los videojuegos está agotado, que ya no hay ideas originales. Si no fuese por algunos lanzamientos esporádicos llenos de intelecto y magnificencia, imaginación y buen hacer, nos encontraríamos siempre rodeados de los mismos esperpentos con distintos gráficos y melodías (a veces ni siquiera eso).

En su mayoría, los videojuegos actuales son un modelo claro del típico juego que es entretenido y dispone de una buena realización, pero peca de lo que nuestra psiquis crítica ha decretado en denominar "el pecado original del videojuego": LA ORIGINALIDAD, una dicción que comenzó utilizándose con dicha y entusiasmo, y que ahora se escucha con temor y resignación.

Avanzamos inamovibles hacia una monotonía que nos impide, a los críticos y jugadores, utilizar vocablos tales como: original, inédito, insólito, nuevo, único ... ,ahora, sin embargo, podemos utilizar las palabras imitación, plagio, emulación, simulacro, parodia ... Como podemos observar, si bien, perdemos una gran cantidad de calificativos por un lado, resulta que por otro los ganamos. Ya se sabe "No hay mal que por bien no venga", por muy extraño que pueda parecer el aforismo.

Pero no todo es tan malo como lo ponemos (exageramos un poco), los programadores no son los principales corruptores de la originalidad y de los nuevos recursos e ideas; lo es el tiempo, el mercado. Apenas hay tiempo entre la preparación de un videojuego y su lanzamiento, aún así todavía hay empresas que nos siguen sorprendiendo por la calidad y "originalidad" de que dotan a sus videojuegos.

De todo esto podemos sacar varias conclusiones, a cual más engorrosa: la culpa es del tiempo, de los programadores o quizá del mercado, pero... si unos pueden sacar productos de calidad, y además originales; por algo será.

Luis Jorge García

NOTICIAS

SUPER KICK OFF PARA SEGA

No hay palabras suficientes para describir este maravilloso juego y su brillante conversión, por parte de Tiertex, a las consolas Sega Master System y Game Gear. Todas las posibilidades de juego que incorpora la versión de Amiga se han incluido. Puedes practicar, jugar un solo partido, una liga, cambiar el nivel del juego, las condiciones meteorológicas, el tiempo, activar el modo de dos jugadores, etc.

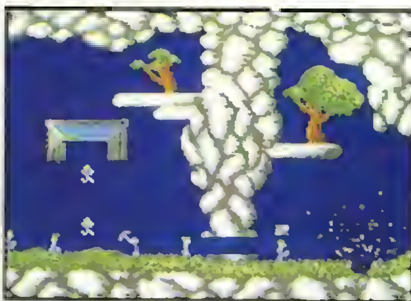
La apariencia del juego es cenital, como en la versión del orenador pero un poco más alargada. Dispone también del mismo tipo de radar en la esquina superior izquierda para saber la posición de nuestros jugadores. Muy bueno. Aconsejado.

Derek de la Fuente



Super Kick-Off. (Game Gear)

LEMMINGS, DISCO DE DATOS



Lemmings, disco de datos. (Amiga)

Psygnosis está preparando un disco de datos para uno de los juegos más innovadores del presente año: Lemmings. Este disco incluye nuevos escenarios en los que podremos poner a prueba nuestros reflejos e inteligencia para salvar al mayor número de estos desdichados bichitos.

En principio estará disponible para Amiga, PC y Atari ST.

Derek de la Fuente

MAGIC POCKETS

Así se llama el último juego de los Bitmap Brothers, esos fabulosos programadores que nos lo hicieron pasar en grande con el Xenon 2. En esta ocasión hemos dejado de lado las naves y nos desplazamos a pie, controlando a un simpático personaje que dispone de unos pantalones con bolsillos mágicos.

Nuestro personaje puede nadar, bucear, desplazarse por el aire en globo (de chicle), saltar, sacar diversos objetos de sus bolsillos, ir en bicicleta, etc. Un derroche de imaginación y calidad que muy pronto estará disponible en España para los ordenadores PC, Amiga y Atari ST. Os seguiremos informando.



Lo último de los Bitmap Brothers. Muy entretenido. (Amiga)

LONE WOLF

LONE WOLF



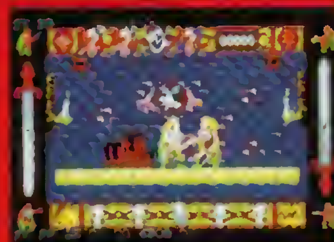
THE MIRROR OF DEATH







SYSTEM 4 de España, S. A.
Pza. de los Martires, 10
28034 MADRID
Tel. 358 30 42
Fax 358 30 41







En THE MIRROR OF DEATH controlas a Lone Wolf, el héroe que figura en la serie de libros de rol de Joe Dever, libros a los que han sido otorgados muchos premios.

Armado solamente con una espada y cuatro habilidades Kai cuidadosamente seleccionadas, tendrás que abrirte camino entre los guardianes de la malvada torre de Kazan-gar. Solamente tú puedes restaurar a Kai y hacer que vuelvan los días de gloria. Selecciona tus habilidades con sabiduría, ya que las necesitarás durante el transcurso del reto en esta última aventura combate.

Audiogenic

CHIP

THE MUSIC STUDIO

Lo que tenemos delante es un programa para componer, editar, orquestar, registrar y reproducir música en un ordenador tipo PC. La diferencia con otros radica en que su potencia es espectacular y la facilidad de manejo más que aceptable.



Música para PC

Con el extenso paquete de herramientas que este programa pone a nuestro alcance podemos seleccionar instrumentos y las notas que tocaran cada uno, cambiar sus sonidos, tiempos, las claves... y tocar lo que compongamos, todo ello viendo la partitura en pantalla. Si lo conectamos a un instrumento que tenga MIDI registraremos lo que toquemos en él, pudiendo seguir en la pantalla todo el proceso de creación. Ahora vamos a analizar cada una de sus posibilidades.

***Instrumentos**

El Music Studio 3.0 nos suministra de entrada una "orquesta" de quince instrumentos para que seleccionemos aquellos que queramos. Lógicamente es preferible empezar con uno sólo y hacernos, poco a poco, con el funcionamiento y las normas generales. En pantalla veremos las notas de cada instrumento en diferente color o distinto tono de gris, de manera que en cada momento sabemos cual suena y no nos perdemos en el "tutti" de la melodía para identificarlos.

***Editor**

Aquí es donde realmente se aprecia el esfuerzo de los programadores para crear un producto competitívo y que pueda ser tratado como una herramienta profesional. Se trata de un completísimo editor de ondas. Ello significa que, con un poco de trabajo, podemos editar los instrumentos que nos ofrece el programa y crear otros nuevos. Solamente tenemos aquí como límite nuestra imaginación, de forma que nuestras composiciones pueden estar escritas (e interpretadas) para contraguitarra y cuarteto de saxopianos o percusión de flautas acompañadas de orquesta de trompoviolines y teclabombo. Si queremos ser más serios, que esa es la idea del programa, cambiaremos afinaciones o buscaremos nuevos sonidos dentro de la gama clásica.

***Notas**

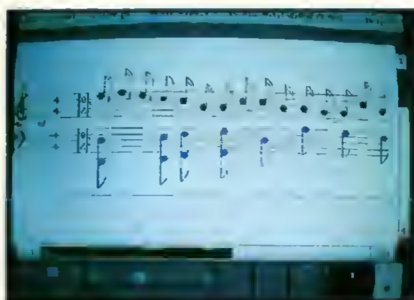
Ningún problema, puesto que se trabaja con la notación musical estándar de claves, sostenidos, bemoles... Los profesionales y aficionados con una cierta base musical apreciaran que en el proceso de creación se buscara el asesoramiento de compositores para poner las cosas en su sitio.

***Edición**

Este es otro de los puntos fuertes del programa. Es posible, con gran economía en los procesos, mover notas o fragmentos, repetirlos y copiarlos. Precisamente hay una opción para mantener cargados y activos dos temas diferentes en memoria, haciendo posible la transferencia de partes de uno a otro.

***Tocar**

El ratón es el compañero ideal a la hora de acometer la empresa de la composición. Sin embargo es posible también utilizar el teclado o el joystick, aunque resulta un poco más lento.



La edición es muy simple, se puede controlar fácilmente con el ratón. (PC VGA)

***MIDI**

Aquí es donde se pueden obtener resultados francamente inmejorables. El programa está preparado para grabar en tiempo real la música procedente de un instrumento compatible MIDI. Lo tocado sale en pantalla en forma de partitura. El Music Studio 3.0 es CM (Compatible MIDI), lo cual permite el proceso contrario, reproducir las composiciones creadas con el Music Studio 3.0 en instrumentos compatibles MIDI.

***Pantalla**

Es clara e intuitiva, con todo a la vista y de fácil acceso incluso desde el primer contacto. Un sistema de menús tipo persiana permite el rápido acceso a la opción deseada.

***Equipo imprescindible**

Corre en los ordenadores PC compatibles que tienen un mínimo de 640 K de RAM y un "beeper" o altavoz. Se recomienda ratón y joystick, aunque se puede trabajar con teclado.

***En plan lujoso**

Para sacar todo el provecho hay que instalar una placa de interface MIDI como la Roland DMPU-401 u otra compatible y así reproducir las composiciones con buena calidad. También una impresora compatible Epson o HP LaserJet, para imprimir las partituras, y un disco duro para acelerar la carga y descarga de ficheros.

***De superlujo**

Uno o varios instrumentos MIDI para registrar sonidos, melodías, etcétera.

***Opinión**

Es un programa muy bueno en concepción y desarrollo, que cubre un hueco que desde hace años debía de estar tapado en el mundo de los PC compatibles. Evidentemente no es el sueño hecho realidad de todos los músicos, pero se acerca bastante.

Manuel Ballestero Santaolalla

Distribuidor:

***Microsat.** Consejo de Ciento, 345, Desp. 6. 08007 Barcelona. Tlf.: 93/(216 00 13)*

Lo mejor:

Permite casi todo.

Lo peor:

Precisa la tarjeta Roland MPU-401 o compatibles, que no siempre son baratas y fáciles de encontrar.

PRECIO:

The Music Studio 3.0 son 9.900 + IVA, con interface MIDI 20.900 + IVA.

ACTUALIDAD

ADI

Aprender jugando



ADI, el protagonista de esta serie de programas.

Coktel Educative, uno de los grupos pioneros en la informática educativa española, ha lanzado un interesante programa de enseñanza asistida por ordenador. El programa, llamado ADI (Asistente Didáctico Inteligente), supondrá, con toda seguridad, una atractiva herramienta de aprendizaje para los más pequeños, introduciéndolos de forma sencilla y divertida en el mundo de las Matemáticas, el Inglés o la Literatura, entre otras materias.

El rostro de ADI se ha obtenido a través de un cálculo para modelar facetas y formas. Este método de animación tridimensional está calculado por el ordenador en tiempo real. Se obtienen así expresiones y matices múltiples. ADI puede estar triste, normal, sonriente o de muy buen humor. También puede cambiar de actitud como consecuencia del informe del trabajo del alumno: se pone nervioso, aconseja, se burla, se enfada... su estado de humor se refleja en el gesto de su rostro y en sus reflexiones.

Toda esta serie de detalles que ofrece ADI es lo que le califica como la herramienta ideal para el aprendizaje del niño. De esta forma trabajará con su compañero y a la vez consejero, lo que le motivará enormemente en sus horas de estudio.

ADI es sobre todo un programa de acompañamiento escolar que ayuda al alumno a aprender, le motiva y memoriza todo su trabajo. ADI guarda en su memoria el trabajo del alumno a lo largo de todo el año. Establece una media mensual y comenta sus resultados y su método de trabajo en el conjunto de las materias.

El programa está preparado para trabajar con ocho iconos situados en la parte inferior de la pantalla de trabajo, así se simplifica enormemente la manipulación del programa. Estos iconos aportan, entre otras posibilidades, el acceso a útiles y herramientas como una calculadora, bloc de notas, diario íntimo o carta electrónica. Además es posible acceder a juegos de creación, reflexión, atlas geográficos, refranes ilustrados y ayudas específicas para un determinado tipo de ejercicios. Todo esto desde su correpondiente icono.

Un dato de interés es como está estructurado el software, que se divide en dos: el entorno y la aplicación. Cada entorno está preparado para unas determinadas aplicaciones, por lo cual, no podemos utilizar el entorno de 1 de EGB con las aplicaciones de 2 de EGB.

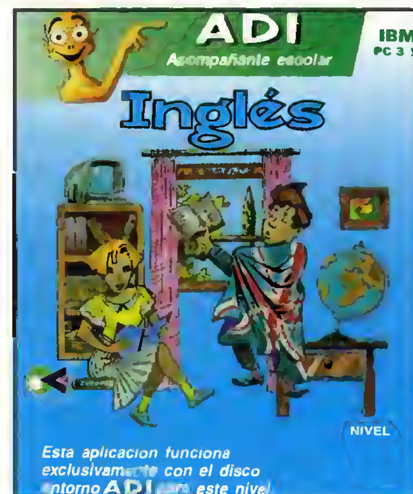
Los diferentes programas de aprendizaje, así como sus entornos, estarán disponible en los ordenadores de 16 bit: Atari ST, Amiga y PC Compatibles, disponiendo de distintos niveles, desde 1 de E.G.B. hasta 2 de B.U.P.



ADI nos animará cuando hagamos bien las cosas.



Si no conoces algunos de los datos éste te animará a consultar la documentación.

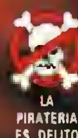








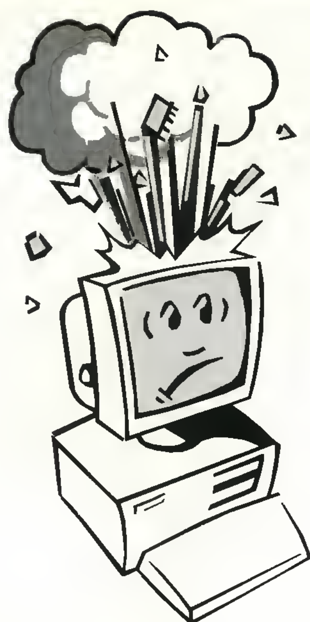




LA
PIRATERIA
ES DELITO



PROEIN
SOFT LINE
EMOCIONES DE OTRA GALAXIA
PROEIN SOFT LINE
Marqués de Monteagudo, 22, Bajo
Tels 361 04 32 - 361 05 29
28028 Madrid
DISCOVERY INFORMATIC



BIG

EXTRA DE

El pobre BIG CHIPO está siendo vapuleado de lo lindo por los aventureros ávidos de saber. Sus circuitos echan humo y algunos de sus chips están sobrecalentados. Pero las preguntas siguen llegando a cientos, se amontonan y se atascan.

Por eso hemos decidido ayudarle dedicando un número a aquellas aventuras que concentran la mayor parte de las preguntas y donde más complicaciones hay.

Rogamos que nos perdonen aquellos que inquieren sobre temas poco comunes. No han sido olvidados y se atenderán en breve, pero hoy han de supeditarse al bien común.

COZUMEL

Aventureros varados: David Ribera Simó, de Valencia; Francisco Javier Juliá Olivares, de Jumilla, Murcia; José Manuel Moreno Ramos, de Sevilla; Jesús López Lucas, de San Sebastián, Xavier Gaya Casabón, de LLeida; Gregorio Jiménez Valverde, de Viladecans, Barcelona; Pablo José Galán Albalá, de Alcorcón, Madrid y Juan Manuel Zarco Muñoz, de Castellón.

PARTE I

EL NAUFRAGO

Eres doc Monro, gran aventurero y arquéologo y empiezas la aventura como superviviente de un naufragio. Lo primero que debes hacer es intentar alcanzar la isla. Pero especifica hacia donde quieres nadar o sentirás el placer de los dientes del tiburón que por allí cerca nada.

Cuando llegas a la playa te das cuenta de que has perdido todo lo que llevabas, hasta los pantalones, asi que no seas indecente, y busca algo que ponerte entre las canoas. Porque los del pueblo son muy púdicos.

SAN MARCOS: LA TABERNA

En San Marcos, debes primero encontrar dinero, está en un barril que llega con la marea a una de las playas. Para poder abrirlo debes ir a buscar una barra en la escuela.

Luego, ya con pasta, vete a la taberna. Allí hay tres personajes muy importantes. Puedes beber, invitar a la gente, pero cuidado con el tabernero y también con el dinero. Los precios y las bebidas que se sirven están en el cartel.

El borracho debe darte las llaves de su casa, trátalo bien, dale de beber y algún dinerito. Si lo empujas o le pegas, no obtendrás nada. Encima, como estos personajes tienen memoria, te será incluso más difícil entablar conversación con él. (Haz ram save antes).

La chica es el personaje más importante, debes lograr que se vaya contigo, para ello salúdala, pregunta como se llama, sonríele, invítala, es decir lo que harías si te quieres ligar a una chica. Si lo has hecho bien, te invitará a salir a la playa con ella.

Allí puedes comprar sus encantos, mala cosa: a) porque ya no te quedará dinero para acabar el juego. b) el cura, su hermano, no te hace caso y c) la chica no te acompañará.

Si te comportas como un caballero y le dices que no le pagas para mantener a su chulo (el tabernero), entonces ella, agradecida, te pide que la saques de allí. Si le dices que te siga, te dirá que con esa ropa no sale. O sea que tienes que comprarle un vestido.

Dile que te espere o se volverá, aburrida, al bar y tendrás que empezar todo el rollo de nuevo.

SAN MARCOS: EL MERCADO

El vestido hay que comprarlo en el mercado. Ya que estás allí debes comprar también la botella, el quinqué, la caja de cerillas en 16 bits (o el chisquero en 8 bits), y el petróleo. El vendedor te pide un contenedor para ponerte el petróleo, dale la botella, porque tiene más capacidad que el quinqué. También te aviso que el aguacate y el zapote serán necesarios para poder terminar el juego. Todos los demás objetos están para vacilar a los que no tienen, como tú, esta maravillosa guía.

Cuando vuelvas con el vestido a donde la chica y se lo dés, dile que te siga, pero no al bar. Si quieres ver un buen follón haz Ram Save y entra con ella al bar. Al tabernero no le gustará nada que le hayas robado su chica.

SAN MARCOS: EL CURA

En la iglesia está el cura, si has encontrado un bastón en las playas, dáselo y tambien sé caritativo, te invitará a una sabrosa comida en la sacristía. Pero para prepararla necesita un ingrediente, tu ya debes llevarlo, dáselo y recoge el sobre y fíjate a quien te dice que se lo lleves. También puedes intentar robar pasta (Ram Save).

Ese sobre debe llegar a su destinatario sin haber sido leído, si lo abres (Ram Save antes) verás como no hay forma de arreglarlo.

El cura se comporta diferente si llevas o no a Zyanya, lo mismo el maestro.

SAN MARCOS: UN POCO DE EDUCACION

Vete a la escuela, examina la puerta, haz lo que te dice el letrero y entra, el maestro, si le pides ayuda te soltará un rollo sobre las frutas y frutos, si has examinado, tanto el zapote como el aguacate, sabrás cual darle. Con eso obtendrás las botas, sin la cual no sobrevivirás mucho en los caminos de la isla. Si le das la carta, te dirá una importante clave del juego, el nombre de la diosa, que sirve para poder entrar en su templo, apúntatelo.

CHIPO

AVENTURAS



Si llevas a la chica contigo, sólo en el momento en que te vás a ir, le dará un objeto a ella. Tu no puedes averiguar qué es, pero es fundamental para la segunda parte. Pregúntale a la chica que lleva y verás.

SAN MARCOS: SALIDA

Te falta ir a la casa del borracho y encontrar un objeto de la familia, para dar a su hermano (otro borracho) en la segunda parte.

Tendrás ahora, si todo lo has hecho bien, 50 puntos, o sea que puedes pasar a la segunda parte con garantías de éxito. Llevarás: quinqué, botella con petróleo, caja de cerillas, barra de hierro. Y puesto: el anillo, las botas y los pantalones. Y sabrás: que decir para entrar al templo. Y además, Zyanya irá contigo.

PARTE II

EN EL CAMINO: EL ROBO

Hay desde el comienzo un problema (pero solo en 16 bits), y es que en la próxima localidad te van a asaltar, puedes verlo sin hacer Ram Save, porque en esta parte se hace un Ram Save automático de la última posición con que pasaste.

También, ya más adelante, cuando mueras, siempre puedes volver al último Ram Save que hayas hecho.

Para poder pasar, tendrás que guardar dentro de la caja de cerillas, el anillo. En los 8 bits, no hay ese problema porque se quitó la caja de cerillas y se puso un chisquero para ahorrarse toda la memoria utilizada en las rutinas para cuando el jugador intenta quemar varias cosas del juego.

EL TEMPLO Y LA DIOSA

Al llegar a la bifurcación dirígete al SE hasta llegar al claro frente al templo, examina todo y trata de decir lo de "sésamo" para entrar. Verás que una forma de entrar es diciendo el nombre de la diosa. Por cierto, si repites el nombre, el campo de fuerza se crea de nuevo.

Ahora vienen una serie de acciones muy exactas.

1- Deberás abrir el quinqué.
2- Abrir la botella y coger el tapón.
3- Llenar el quinqué con petróleo, evitando que se te derrame mucho.
4- Tapar la botella de nuevo.
5- Cerrar el quinqué.
6- Abrir caja
y sacar la cerilla de la caja.
7- Encender cerilla.
8- Encender quinqué.
9- Apagar cerilla.

Si explosionas, es porque has dejado el quinqué abierto o hecho cualquier otra tontería por el estilo.

Vete al ala Este y con la barra abre la tumba, verás que está vacía, lo que pasa es que debes ir a mover el mecanismo en el ala Oeste, eso te lo indica si lees las inscripciones.

Pero el altar está cubierto con un musgo. Hay que quemarlo, pero no prende si no le echas un poco de petróleo. Ojo, no te quedes sin petróleo, debes, o bien rociar musgo con petróleo, o vaciar un poco de petróleo en el musgo.

También apreciaras que hay unos escombros, examínalos y mata a la serpiente antes de que ella se encargue de tí. En el altar hay una piedra que pone en acción todo el mecanismo de apertura de la habitación de la diosa en el Ala Este.

Vuelve al pórtico y llena de nuevo tu quinqué con petróleo. Si estalla es porque no has esperado que se apague para abrirlo. Así que asegúrate antes.

Ahora al ala Este, debes convencer a Zyanya para que baje contigo, pídeselo varias veces, es muy importante. Cuando bajes te encuentras con la sorpresa de que la losa se cierra de nuevo y los ojos de la diosa se abren. Si examinas la loseta podrás hacerte una idea de como se abre. Tiene mucho que ver con los ojos de la diosa.

Pero cuando la diosa te enfoca con su mirada no puedes hacer nada, solo tu chica te salvará, coge lo que te dé y bébetelo. Por cierto, antes de salir recoge la pieza clave para poder vender en el Cedral. Cierra los ojos a la momia, para que la loseta se abra.

COLLARES PARA UN ENAMORADO

Vuelta a la senda, pero ésta vez en dirección contraria. Verás que aunque creías haberla olvidado por completo, cada vez la recuerdas más, hasta que ya no puedes pasar hacia el Cedral porque tu amor por la diosa te lo impide.

Y es que hay que encontrar el collar que te libere del todo del amor de la diosa. Hay 5 collares, debes ponértelos para saber su verdadero nombre, si no los calientas, se enfrían y endurecen y te ahorcan. Si te pones dos juntos, entran en reacción y te ahogan.

Hay que encontrar los collares y calentarlos dos veces hasta ver el efecto (antes Ram Save). Cuando por fin actúe el que es, verás como la pobre Zyanya recibe de lleno la venganza de la diosa.

EL CEDRAL: KUILL Y LOS MATONES DE BIG TURK

Ahora al Cedral, hazte con el loro Kuill cambiándolo por el anillo y vete a vender la figurilla a la casa del contrabandista.

Para poder entrar tienes que contestarle al matón sus preguntas de como entraste al templo y él se irá pitando a buscar más tesoros. Ratso, el

guardaspaldas, es mucho mas peligroso, si te pilla en el salón con la figurilla, te la quita. Hay que meterla dentro del cajón y cerrarlo, luego cuando él se vaya, sacarla y pasar a ver a Big Turk.

El precio de la barca es de 250 pesos así que no debes ceder ante sus lloros y amenzas. Pero el mono pisanguero (personaje a quien veremos en Los Templos sagrados), no te dejará hacer nada si no has llevado el cascabel para entretenerlo. Y Turk quiere mucho a su mono, como comprobarás si intentas matarlo.

Por cierto, cualquier cosa que te dejes en la casa, te la robarán, aunque la dejes dentro del cajón. Haz un Ram save y mira lo que sucede si intentas conseguir una suma mayor. Es decir, si continúas diciendo a Turk que no.

Pero Ratso y sus amigos te están esperando a la salida del camino de la hacienda, entonces entra en funciones Kuill, única manera de sacar el dinero. Dále a Kuill el dinero, y vuelve al patio de la casa donde lo compraste, allí lo recuperarás.

LA BARCA YUCATANA

Sólo te queda comprar el barco al dueño, te dará un papel que dice que eres el nuevo propietario, y ves al muelle a esperarlo.

Aleatoriamente llegan barcos al muelle, espera que llegue La Yucatana y sube.

Aquí termina tu aventura y quedarás en posición exacta para comenzar los Templos Sagrados.

LOS TEMPLOS SAGRADOS

Aventureros con problemas: Manuel Escalera Chaves, de Madrid (Quien envía número de teléfono y sugiere ese método para intercambio de información: 91-4473064, aunque os advierto que sale un contestador automático); Eduardo Jesús Roldán Martinez, de Granada; Carlos Rodríguez Quesada, de Tenerife; Ernesto Perez Ageda, de Barcelona; Eduardo González Maroto, de Madrid; José Manuel Moreno Ramos, de Sevilla (quien ataca con dos misivas); Jordi Burgos Mateu, de Andorra; Vicente Julía Vives, de Valencia y Mercedes Gil Andreu, de Alicante.

PRIMERA PARTE

EN EL MAR

Empieza la aventura cuando, habiendo salido de Cozumel, te encuentras en el pedazo de mar que te separa del Yucatan, concretamente del templo de Tulum. Vas en la barca y el Cozumelano (Cipactli), está remando.

Si EXAMINA BARCA, verás que tiene como asiento una tabla de madera bajo la cual hay un cajoncito dentro del cual hay una cuerda. El fondo de la barca está encharcado de agua sucia. EXAMINA

SUELO O FONDO O CHARCO:

Hay, entre algúnas algas podridas, una una papaya.

Lo único que puedes hacer son monólogos con el Cozumelano, jorobar a Kuill o, si te sientes muy, pero que muy hambriento, comerte la papaya o el gusano. Por cierto, a Kuill no puedes cogerlo ni matarlo. Si intentas tirarte al agua, el indio te lo impide.

LA TORMENTA

Pronto, hagas lo que hagas, el cielo se va cargando, ruge el mar, se encrespa y agiganta y todo hace presumir que hay una enorme tormenta que se acerca. En efecto, ya la tienes encima, grandes olas golpean tu frágil navío y pronto un golpe de mar te dá de lleno, llevándose al remero.

En la confusión te das cuenta de que el cozumelano está flotando cerca de la barca y de que hay un tiburón que lo acecha. Para salvarlo tienes que actuar rápido. Tienes las siguientes opciones:

1-Tiras la cuerda. No llega.

2-Si tiras el remo solo, lo pierdes.

3-La cuerda tienes que amarrarla al remo.

4-Tirar el remo amarrado a la cuerda y lo vás recuperando lentamente del mar.

5-Si tiras el remo atado a la cuerda, pero no tienes la cuerda cogida, pierdes ambos.

6-Remar hacia Cozumelano o Cipactli. Con la fuerte tormenta no hay forma de dirigir la barca. En éste caso la barca se aleja del náufrago.

Si salvas a Cipactli, pronto amaina la tormenta y ambos continuaís la peligrosa travesía hasta llegar a la playa.

Por cierto, Cipactli tiene una machete que te sería muy útil si te lo diera, pero se niega a separarse de él. Si intentas quitárselo, te saca de la barca a machetazos. Si AGARRAR MACHETE, no te lo dá.

Si lo atacas, atente a las consecuencias.

Si tu comes los gusanos o la podrida papaya, además de la diarrea incontrolada, te pondrás enfermo. Momento que aprovechará Cipactli para quitarte el contrato, tirarte al agua y huir con la barca. Ni Kuill ni el Cozumelano se comen la papaya. Son más listos.

DESEMBARCO

Te encuentras con que Cipactli te impide a punta de machete que abandones la embarcación. La única forma es dándole el contrato y la cuerda. Si le preguntas que quiere, te lo pide.

Al bajar, Kuill emprende el vuelo, lo que explicará la toma de algunas de las localidades que veremos más adelante, donde se contempla una vista aérea. No te empeñes en detenerlo.

LA PLAYA

Estás en una pequeña playita frente a un acantilado. En la cima se alza un pequeño templete Maya (si, ya empezamos). Puedes ir al sur que es una zona de playa solitaria donde hay una red medio rota que en 8 bits sirve para coger la cuenta flotante, pero no en 16 bits.

Hacia un lado hay una abrupta senda que sube penosamente.

SUBIR: llegarás a la loc. de Frente al Templo y te vendrán toda clase de recuerdos de tu pasada aventura (Cozumel) y tus amores.

De momento sólo ENTRAR y Oeste que es lo mismo.

EL TEMPLO

Este templo sólo tiene dos habitaciones, la primera, de techo alto, está bastante derruida y la luz entra ampliamente; sólo tiene una puerta a un lado que la comunica con la contigua (o conmigua). Puedes ver el típico ídolo, las paredes de piedras abandonadas y semicubiertas de madreselvas en flor.

Destaca una gran losa o lápida en la cual se ve una espiral cuadrada. Es una pista tonta que nos indica que la ruta a seguir es hacia el laberinto (Estacias Interconexas). En el centro debe verse un circulito que sería el Cenote.

En la otra localidad hay el típico altarcete de marras, sobre el cual, misteriosamente flota en el aire una especie de esfera de jade (es una de las cuentas clave del collar, pero eso más adelante), para cogerla hay que usar una piel de animal.

Bueno, el caso es que si examinas entre los escombros encontrarás una hachuela de piedra, de forma triangular y muy dura. Nos servirá para cortar lianas, rastrojos y cañas de bambú, pero no troncos.

LA SELVA

Si desde la loc. Frente al Templo te diriges hacia cualquier dirección excepto Oeste o Entrar, o BAJAR, en cuyo caso vas hacia la playa, pasarás a la procelosa selva.

Aclarar que, tal como es en realidad, este tipo de vegetación no es selva-selva, sino que pasa de un tipo a otro muy rápidamente, a veces al

subir una colina, etc, el panorama cambia por completo.

Hay una región pantanosa, espesa vegetación baja por todos lados, con las típicas cañas de bambú y otro arbolillo que dá un fruto semejante a cerezas, es un Curarum Botúlicum sin semilla, muy venenoso. Si ex suelo, encontrarás uno de sus peligrosos frutos.

Pasas a una región más desértica, con dunas, grandes cactus y al fondo la espesa selva. En el suelo hay un palo. También hay que coger una espina del cactus.

La siguiente localidad es de bosque muy alto, con grandes árboles con lianas y cocoteros. De ésta localidad no puedes pasar, si lo intentas corres el peligro de morir descalabrado.

Todo se debe a que hay un grupo de monos enloquecidos, dirigidos por uno totalmente alucinado. Si lo Examinas, verás que lleva un cascabel al cuello y se parece mucho al Macacus Cognazus que era el favorito de Big Turk en la anterior aventura.

En una hilarante y disparatada escena, los monos, dirigidos por Cognazus (que se ha escapado de la hacienda de Big Turk con aspiraciones de dirigir su propia banda delincuente), te bloquean y ponen en peligro tu integridad a base de cocotazos lanzados con gran precisión y puntería desde sus altos árboles.

La única manera de vencerlos es hacerte una cerbatana. Con la hachuela cortas las cañas de bambú, arrancas una espina de los cactus y la ensartas en los frutos con dos efectos: 1) que se impregne la espina del jugo venenoso, 2) que al soplar sirva de tapón para el aire.

Con ella debes dispararle a Cognazus. Cuando matádolo hayas, el tio cae pesadamente al suelo y reina la paz. Lo puedes despellejar en 16 bit. Además, en esa localidad, debes cortar una liana para utilizarla como cuerda.

La siguiente localidad es un amplio claro en la selva, rodeado como siempre. de toda clase de vegetación, entre la que destaca un árbol de madera de balsa. Por cierto, en el suelo, contrario a lo que suele ocurrir en éstas selvas, no hay casi vegetación. (sospechoso ¿no?)

Si contiúas al Noroeste caerás en una trampa para jaguares, típico foso estacado en el cual tú lo quedarás.

Si EX. SUELO: parece algo artificial y si EXCAVAR: descubres el foso estacado. Si intentas bajar con cualquier objeto en las manos, también estacado te hallarás.

Si dejas todo y BAJAR pasas a "dentro del foso": ves la pared y varias estacas muy afiladas. Si intentas mover las estacas o las examinas, ves que hay una que está un poco suelta, por supuesto la tienes que coger y tendrás una maravillosa lanza.

Pero recuerda que si intentas subir con ella, muerto eres, debes tirarla o lanzarla fuera primero y luego subir tú. Y... ¿Si no saco la estaca? Pos que aparece el maligno jaguar, te ataca y te come.

Este jaguar aparece en la próxima localidad que es una de selva espesa, justo antes de llegar a la plazoleta. Es decir, que hay que pasar por la selva para ir del templo a la plazoleta. Aquí te ataca el jaguar y has de matarlo con la estaca del foso. Si intentas matarlo, con la hachuela, hacha o cerbatana, te merienda.

Si llevas la hachuela o el hacha podrás conseguir la piel del jaguar necesaria para poder coger la cuenta del templo. La del mono también sirve. (Recordar que en Spectrum y Amstrad, por razones de memoria, la cuenta se coge con la red y las pieles no aparecen).

Ahora debes dedicarte a hacer un hacha con el palo, la hachuela y una liana. Con hacer hacha o fabricar, tendrás una rudimentaria hacha con la que tendrás la suficiente palanca o vaivén para poder cortar cuatro troncos de madera de balsa.

También debes cortar varias lianas (puedes hacerlo con la hachuela sola). Si todo haces bien, tendrás una sólida balsa de tres troncos para escapar por el cenote.

Errores:

a)intentar huir en un solo tronco: se voltea y te ahogas.

b)balsa de dos troncos, bastante inestable, se hunde y te ahogas.

NOTA 1: Debes cortar un cuarto tronco para poder bajar al cenote, donde no hay saliente para amarrar nada y entonces debes utilizarlo para ponerlo atravesado en el agujero que comunica la del cenote con la localidad anterior. De allí amarrarás las lianas para bajar a la balsa y para poder bajar tú. Pero debes dejar el tronco atravesado en la localidad anterior.

NOTA 2: Si montas tu armatoste antes de la localidad del cenote, NO CABE POR LOS HUECOS. Sólo cabe un tronco cada vez si lo llevas cogido.

Nota 3: Puedes usar la liana para llevar cualquier objeto arrastrado, pero si es un tronco o la balsa, se quedará atascado en los agujeros. Eso lo probé yo mismo en la zona y efectívamente, se me quedaban atascados. Pero la vida es así.

En teoría hay que hacer varios viajes. Pero nos estamos adelantando y hay una manera de acortar la repetición y hacerlo todo de una sola jornada.



MAGICAS ESTANCIAS INTERCONEXAS (ver el mapita)

Es una zona de doce localidades. empezando en la Plazoleta y terminando en el cenote. Están intecomunicadas por unos túneles o agujeros y es un lugar encantado, donde no te puedes fiar mucho de los sentidos.

Los agujeros altos que terminan en uno bajo, es decir, los que te sirven como tobogán para retroceder hacia una localidad inferior, (más alejada del Cenote), siempre estarán abiertos pero son inalcanzables por su parte alta, sólo te puedes meter por la baja. Al principio esto parece inútil, y lo es,

pero cuando ya tienes el laberinto todo mapeado, te sirven para salir rápidamente de allí a recoger más cosas.

Los bajos-bajos pueden estar cerrados o abiertos, se controlan con los bloques que sobresalen de las paredes.

Las cuatro esquinas, Plazoleta, L2, L5 y L7, sólo tienen dos paredes y en ellas grupos de dos o tres bloques móviles. Desde allí se controlan varios agujeros a la vez.

Las demás localidades, que tienen tres paredes, sólo tienen controles para cerrar los agujeros, siendo el tercer control el que abre al agujero de retroceso, para dejar una ruta de escape.

Bloques movibles, en que paredes están y que controlan: (ver mapa).

Plazoleta: Pared Norte. Bloque de la izquierda: Abre el A. Bloque de la derecha: Abre el B. Pared Oeste. Bloque de la izquierda: Cierra el B. Bloque de la derecha: Cierra el A.

L1: Bloque de Pared Norte: Abre A. Bloque de Pared Este: Cierra A. Bloque de Pared Oeste: Cierra B.

L2: Pared Norte: Bloque de la izquierda: Abre el E. Bloque Medio: Cierra C. Bloque de la derecha: Abre el D.

Pared Este: Bloque de la izquierda: Cierra el E. Bloque Medio: Cierra D. Bloque de la derecha: Abre el C.

L3: Bloque de Pared Norte: Cierra C. Bloque de Pared Este: Abre C. Bloque de Päred Sur: Cierra D.

L4: Bloque de Pared Norte: Cierra E. Bloque de Pared Este: Abre D. Bloque de Päred Sur: Cierra D.

L5: Pared Este: Bloque de la izquierda: Abre el G. Bloque de la derecha: Cierra F.

Pared Sur: Bloque de la izquierda: Cierra el G. Bloque de la derecha: Abre el F.

L6: Bloque de Pared Norte: Abre el F. Bloque de Pared Este: Cierra G. Bloque de Päred Oeste: Cierra F.

L7: Pared Oeste: Bloque de la izquierda: Abre el I. Bloque de la derecha: Abre el H.

Pared Sur: Bloque de la izquierda: Cierra el H. Bloque de la derecha: Cierra el I.

L8: Bloque de Pared Norte: Cierra I. Bloque de Pared Sur: Abre H. Bloque de Päred Oeste: Cierra H.

L9: Bloque de Pared Norte: Cierra I. Bloque de Pared Sur: Abre J. Bloque de Pared Oeste: Abre I.

L10: El bloque suelto del suelo es para poner el collar del cual hablaremos, si el peso es adecuado, se abrirá el agujero Norte y podrás pasar al Cenote. Si no lo es, o intentas apretarlo como todos los demás, se derrumba el tingladillo. También, si has puesto el collar sobre la losa, se abre un nuevo paso formado por escalones de bloques que te permiten subir desde la plazoleta hasta el L9, pudiendo incluso meter por allí toda la balsa hecha. Es decir, sólo hay que hacer el laberinto una vez. Los agujeros te deslizan hacia varias de las localidades inferiores.

Cenote: Hay cuatro agujeros bajos, El Sur te lleva a L10 y los otros tres al mar.

LAS TABLETAS MAGICAS

En algunas habitaciones se encuentran unas tabletas que, si las examinas, ves que tienen un símbolo y si las dejas en el suelo, les entra una especie de baile de Sambito, que es un aviso de que al dejarlas algo puede suceder. En effetto, si las dejas en el lugar adecuado, sufren una reestructuración molecular y se convierten el las cuentas de un collar. En el mapa que verás donde las encuentras y donde las dejas.

TABLETA	LOCALID.	TRANS. CUENTA
1/ CHICCHAN	L1	L3
2/ CIMI	L3	L6
3/ MANIK	L4	L7
4/ IK	L5	L9
5/ AKBAL	L6	L2
6/ KAN	L8	L5
7/ LAMAT	L9	L1
8/ MULUC	SELVA	L8

DEL MAGNETO-CUENTO-COLLAR

Pos resulta que para abrir la última entrada, la de la pared Norte de L10, has de poner en el bloque del suelo un collarcito de 10 cuentas. Ocho de esas cuentas son normales. Cuando las encuentras no puedes unirlas unas con otras a menos que tengas una magnética entre ellas.

Las otras 2, las magnéticas y que encotrarás gravitando, tienen propiedades especiales de aglutinación, flotación aérea y desplazamiento a su sitio de origen si las sueltas. Es decir, si tienes una y la sueltas antes de haberla unido con la otra especial, vuelve a su lugar de origen. Además, si ya tenías otras cuentas unidas a ella, pierden su poder de aglutinación y caen al suelo.

La de Oc no puedes cogerla hasta que tengas toda la ristra completa, lo notarás por su cociente de flotación.

Las dos cuentas especiales están flotando en el aire en dos localidades, una sobre el altar del templo que se coge con la piel y la de L10 que, si ya las tienes todas, al cogerla se une.

Cuando tengas una de las especiales, si tienes otra normal, las dos se pegan. Esto dura hasta que o bien hayas hecho un collar o, hayas soltado la especial, en cuyo caso se irá disparada hacia "su" localidad, dejando a las otras sin poder de cohesión y esparcidas por el suelo.

Veamos ahora cómo encontrar las otras. En seis de las estancias hay unas tabletas de arcilla con distintos símbolos mayas.

Examinando la selva en alguna de las estancias donde esto sea posible aparecerá aleatoriamente otra tableta. La octava tableta se encuentra bajo una losa suelta en L3. Estas ocho tabletas o sellos deben ser dejadas cada una en una localidad determinada donde se convertirán en su cuenta correspondiente. (Ver mapa)

BAJADA AL CENOTE

Con las lianas y la balsa. Hay que tener una liana para amarrar la balsa y evitar que la corriente la arrastre. Si tiras la balsa sin amarrar, contemplas con ilusión como se la lleva la corriente. Dada la profundidad de un cenote, si no bajas por la liana, es decir, te tiras, te das una costalada y te ahogas.

Procedimiento correcto: Atas la balsa con una liana. Atas el otro extremo a un tronco. Dejas el tronco atravesado en el agujero que comunica L10 con el Cenote, pero del lado de L10. Bajas la embarcación.

Bajas por la liana (ojo, debes llevar las manos vacías o resbalarás y morirás). Sueltas la barca de la liana.

Pasas a la segunda parte.

SEGUNDA PARTE

EN LA BALSA

Si pasas sin clave desembocas en la laguneta de Macanxoc, pero sin embarcación, que es necesaria, como luego verás, para poder pasar las arenas movedizas que rodean la laguna. Y aunque nades hacia la orilla, pronto te hundirás en las arenas movedizas.

Si introduces la clave: desembocas en la laguneta de Macanxoc y, aunque estás agotado, tienes tu balsa. Pero pronto la embarcación empieza a desbaratarse. "Saltar" o "nadar" te deja unos movimientos para teclear "agarrar balsa" o "nadar hacia balsa". Si usas "nadar" o cualquier otra cosa, la pierdes.

Cuando estés en el agua, con la balsa agarrada, puedes "nadar hacia la orilla" o "empujar balsa" o "empujar balsa hacia costa", entonces llegará un momento en que la balsa encalla en la orilla y no se puede mover más. Hay que subirse de nuevo a la balsa y con Oeste, o saltar a orilla o desembarcar para pasar al pantano.

PANTANO

Te hayas en la zona pantanosa que rodea la laguna de Macanxoc. Lodo por doquier, escasa vegetación baja de

3D CONSTRUCTION KIT™

ENTRA EN UN NUEVO MUNDO

Esta caja contiene una excelente razón para que te hagas con un ordenador personal.

Ahora tú mismo puedes disponer de ese sistema único para "experimentar". Ha sido diseñado con una gran sencillez de manejo (controles que no requieren en absoluto de ningún tipo de conocimientos de programación).

Puedes diseñar un coche, una casa, un avión (o lo que quieras) y después moverte a su alrededor. Puedes ver su aspecto desde cualquier ángulo, modificarlo, añadirle color, detalles o animación. Las posibilidades son infinitas.

Además es ideal para crear juegos. Si no eres un artista, no te preocupes; hay muchos objetos que ya están incluidos en el kit para que puedas utilizarlos, pero si lo deseas es sencillísimo crear los tuyos propios.

Así, si te gustan los juegos de ordenador, pero quieres probar tus habilidades artísticas para crear algo "diferente", ésta es la oportunidad perfecta.

Disponible en: C-64, SPECTRUM, AMSTRAD, AMIGA, ATARI y PC.

En las versiones de 16 bits dispones de: SOFTWARE TRADUCIDO AL CASTELLANO y un VIDEO de APRENDIZAJE (VHS-PAL)



Aventúrate, sumérgete en las profundidades y enfréntate a tiburones cibernéticos, buzos enemigos y toda clase de demonios, el trabajo de la diabólica Madame Q.
Disponible en: C-64, SPECTRUM, AMSTRAD, AMIGA y ATARI

DOMARK



DRO SOFT
Moratín 52, 4° drcha. - 28014 Madrid. - Telf (91) 450 89 64



cañas o juncos. Pero a pesar de la humedad del terreno que pudre sus raíces,

los frágiles vástagos de caña que logran erguirse son pronto desecados por el inclemente sol, quedando resecos y quebradizos. Esto es muy importante.

Podemos ir al Este, volviendo a la balsa, o al Oeste, a tierra firme. Con cualquier otra dirección seguiremos en el pantano y, si nos demoramos mucho, acabaremos hudiéndonos en el lodo.

RUINAS.

Todo está muy abandonado y destruido, enormes bloques de piedra semienterrados marcan lo que antaño fueran paredes de orgullosos edificios. Desde aquí podemos dirigirnos con Norte o Entrar a la casa de excavaciones, o con Sur a una localidad frente al montículo, o con Este volver al pantano, o con Oeste pasar a otra sección de ruinas.

EL MONTICULO

Lomita evidentemente hecha por los primitivos habitantes por no sabemos que religiosos motivos, escasa vegetación baja cubre sus flancos. Aquí sufres el terrible ataque de las abejas. No tardarán mucho en clavarte sus aguijones. Enormes, bellas y asaz decorativas manchas brotan en tu asquerosa piel.

Si permaneces más tiempo, cada vez más Abejas Mayas se unen al ataque. Al final los aquijonazos suman miles. Empiezas a sentir un dulce entumecimiento, etc... y te mueres de intoxicación abejil.

No hay forma de espantarlas excepto reuniendo las resecas cañas que hay por el pantano y prendiéndoles fuego con lo que encontrarás en la casa de los excavadores. Entonces las Mayas se retiran a prudente distancia y puedes subir al montículo.

Arriba del Montículo tienes que cavar, puedes hacerlo con las manos, con resultados negativos, o con cualquier otro objeto, en cuyo caso remueves un poco el suelo sin alcanzar nada.

Desde aquí aprecias una espléndida panorámica. Verás las lagunetas, la pirámide y algunas otras ruinas. Te sirve para situarte y también para ver como el sol produce un brillo encima de la Estela que hay en las ruinas (a menos que ya hayas cogido lo que allí hay). Debes tener la pala para cavar. (ver despues).

Si tienes la pala completa habrás cavado hasta llegar a un pasadizo abandonado. Es una gruta obviamente artificial en cuyo fondo hay un derrumbe de piedras que tapan la entrada. Quitar piedras y luego examinar derrumbe, te deja ver el acceso a la siguiente estancia.

Si examinas el pasadizo o paredes, ves que surgen unas resecas raíces (resecas, ¿captas la idea?)

Más al fondo está la Cámara de Itzam Ná. Es una pequeñísima localidad, mas bien una gruta en la cual se encuentran dos cosas: un ídolo de barro, bastante mal hecho, de Itzám Ná y una pequeña oveja en estado de muerte aparente. Debes revivirla con la poción del Salón de Ritos y llevártela. (Ver sobre la oveja más adelante)

CASA DE LOS EXCAVADORES

Todo está abandonado, sólo hay una vieja y pesada mesa de trabajo adosada a la pared. Tiene un cajón dentro del cual encontrarás una plomada. Si la examinas verás que se trata de una resistente cuerda con un peso de plomo en un extremo.

Puedes subirte a la mesa y ex el techo y verás que hay un agujero que te permite continuar subiendo. Arriba del techo hay una botella vacía. Si rompes la botella, se deshace quedando sólo el vidrio del fondo. (Que es la lente que necesitas para prenderle fuego a las cañas secas o a las raices y espantar las abejas).

LA ESTELA

Se encuentra en otra sección de ruinas. La única forma de subir a la estela es mediante una escalera que encontrarás en la piscina del palacio. La pista de que tienes que subir te la dará si has estado encima del túmulo o encima de la pirámide, lugares desde donde ves brillar algo encima de la estela. (A menos que ya lo hayas cogido). Encima de la Estela estará una bella imagen de oro del Dios Itzam Ná.

PLAZA CENTRAL ESTE

Es una localidad de Paso. Hay un trozo de soga en el suelo. Desde aquí se vá, con N o entrar, al palacete derruido, con S hacia las Ruinas, con Este das con la pared lateral de la casa de los excavadores y con O. vas a Plaza Oeste.

FRENTE A LA PIRAMIDE

Hay una salida al SO que te permite bordear la pirámide y llegar a otra zona de ruinas. Con Entrar o Norte, vas al palacete. También puedes subir, pero eso lo veremos luego.

EL PALACETE

Consta de cuatro estancias:

1-Una Sala Central cubierta.

Es la única con techado, en semipenumbra pero permite distinguir una estancia bastante abandonada. Esta habitación, aparentemente vacía, encierra algo muy importante, pero la única forma de verlo es examinar las paredes con una fuente de luz, que será por supuesto un mazo de cañas que habrás encendido con tu vidrio.

Quede claro que la habitación NO está oscura, sólo recalcar lo de la semipenumbra y que cuando se lleva una fuente de luz, verás cosas que antes no veías. Notarás en un bloque una pequeña incisión u orificio redondo y con una corta prolongación a cada lado. Por supuesto, no hay nada que hacer si no tienes el objeto que lo abre.

2-Lugar de Ritos.

Si has insertado en el orificio el objeto adecuado (encontrado en la tumba vacía de la pirámide), oyes un chasquido y la losa queda suelta, si la empujas, puedes pasar a esta habitación. Es un lugar tenebroso, mágico y terrible, temblorosamente iluminado por gruesos candelabros o antorchas en las paredes. Allí encontrarás un recipiente con una humeante poción (Como la poción es mágica, no la puedes derramar, solo beber) y un cuchillo ceremonial.

El cuchillo es obvio que servirá para hacer un sacrificio, es el de la pantalla de presentación. La poción es para revivir el animal que tienes que sacrificar. Si te la bebes, te sientes con gran fuerza, revivido, pero el efecto pasa pronto.

3-Las Estancias.

Quedan al Oeste, está todo bastante en ruinas, pero hay diversos nichos vacíos, etc que indican que fué un lugar donde se vivía. Si examinas los nichos te pican los negros escorpiones nichosos. En el suelo hay un mango de pala.

4- La piscina.

Fue antaño una zona de recreo de los habitantes del palacete, pero hoy día sólo hay una piscina llena de agua sucia, verdosa y pastosa. Estás parado el borde de ella, pero no puedes pasar al otro lado. Cualquier intento de "cruzar piscina" te hará caer en el agua donde te espera Quetzpalín, el caimán sagrado maya que habita en este templo. Saltar o nadar, pasa lo mismo.

Del otro lado hay una escalera inclinada en la pared. La única forma de cogerla es con la plomada, hay que hacerla girar y entonces enlazar la escalera (tras tres intentos) y luego arrastrarla o tirar de ella, caerá en la piscina y quedará atravesada, momento en que debes pasar al otro lado y sólo entonces decubrirás una caracola que hay en el suelo al otro lado de la piscina. Después de coger la caracola, pasa la escalera de nuevo y cógela para llevarla contigo (la escalera).

LA PIRAMIDE

Hemos dicho que desde la plaza Oeste se vé la pirámide, sólo puedes subir a ella. Consiste en tres localidades:

1-Descansillo

Está subiendo a mitad de camino. En la pared destacan grabados de objetos marinos. Si allí soplas en la caracola, la pared parece derretirse, como si de un espejismo se tratase, y ves un profundo abismo. Es como si estuvieras al lado de un precipicio.

Si dices "Salta", tu valor ha sido recompensado y te encuentras dentro de la tumba. Así eran de chulos estos Mayas.

2-Tumba Violada

Debes llevar las cañas encendidas para poder ver dentro. La tumba ha sido saqueada y violada tiempo ha. Solo queda un nicho abierto en el centro de la estancia donde te puedes meter, en cuyo caso se cierra una losa sobre tus narices o tus espaldas, depende de como te hayas metido.

Si llevas la antorcha de cañas encendida, y estás dentro del nicho, te asfixias. Si no, verás que hay una rendija por la que entra luz, es una salida que debes empujar y aparecerás en la Explanada de los Sacrificios. La secuencia es examinar pared y mover losa.

Nota: Si ya has entrado una vez y conoces el lugar, puedes acelerar y, sin cañas y a oscuras, meterte en el nicho. También funciona.

En el nicho hay un pequeño ídolo Maya, es Chac Mool, una estatuilla de basalto. La cabeza es redonda y tiene como un pequeño gorro que sobresale a ambos lados. Es el que encaja con el agujero que había en la losa del Salón Cubierto.

3-Arriba pirámide.

Sería otra vista panorámica, pero sin ver la pirámide, claro. El mismo brillo sobre la estela (siempre que no hayas cogido ya ese tesoro). Por cierto, las pirámides no son trampolines, si quieres saltar de pirámide, pues bajas al descansillo.

MAS RUINAS

Son una localidad de paso, al sur de la cual queda la laguna de Sacakal, al Oeste la espesa selva, al Norte la inaccesible pared de la pirámide y al Este la explanada de los Sacrificios.

EXPLANADA DE LOS SACRIFICIOS

Es un recinto cerrado por N, S y E por altas paredes de grandes bloques de piedra. El suelo es de roca pura y con manchones de sangre por todas partes. En el centro hay un círculo, si lo examinas tiene mucha sangre seca. Es el de la pantalla de presentación.

Bueno el caso es que allí debes dejar tu ovejita y sacrificarla con el cuchillo adecuado. He de decir para todos aquellos que encuentren ésta acción algo fuerte, que la oveja solo está aparentemente viva, y además es sólo un símbolo, como veremos más adelante. De todos modos, si el jugador no la mata, la ovejita va languideciento poco a poco hasta morir y hacerse polvo de siglos.

En cualquiera de los casos, justo después de morir, sea sacrificada o no, se convierte en polvo de siglos. Ese polvo es captado por un remolino de aire y entonces se crea la imagen de una bella, pero malvada, mujer que existió hace cientos de años y a quien un sacerdote tuvo que ejecutar para librar a su pueblo del mal.

LAGUNETA DE SACAKAL

Es igual que la de Macanxoc, sólo que no hay arenas movedizas. Allí hay una barca sin remos. Si quieres nadar en ella, pos vale, corre el riesgo. El asunto es que tienes que botar la barca y luego subirte en ella, entonces la corriente te arrastrará por una serie de canales, y entre las descripciones de matorrales, etc, que van pasando por tu lado, verás enganchada una hoja para la pala.

Si la coges ya tienes la hoja para hacer la pala. Si no lo haces rápido, queda atrás y la oportunidad habrá pasado. Porque resulta que desembocas otra vez en la laguneta de Macanxoc y con el mismo rollo de nadar empujando tu embarcación para salir de allí.

O sea que para coger la pala y poder

cavar hay que meterse en la barca y dejarse llevar hasta Macanxoc.

LA OVEJA

Cuando hayas sacrificado a la oveja-tía, las nubes se amontonan sobre Cobal y una poderosa fuerza hace que la selva al Oeste de las Ruinas desaparezca, como derritiéndose para dar paso a que surja en todo su explendor el Sabke Real (caminos típicos Mayas) que te llevará a Chichen Itzá.

Cuando encuentras a la oveja maya dormida, si la sacas sin despertarla, hay un sitio en que, por si sola, se convierte en polvo. Lo mismo pasa si la matas dormida. Si está despierta, (con la poción), y la dejas, se vá a donde está la estela de las ruinas.

Si la matas despierta, polvo. Si la matas en el círculo, pasa todo lo del sacrificio.

SABKE 1

Como los típicos caminos Mayas, de un metro de alto, piedras a los lados como sostén y piedra con tierra en el centro como calzada.

Este, como es mágico, está como nuevo. A los lados la espesa vegetación selvática.

SABKE 2

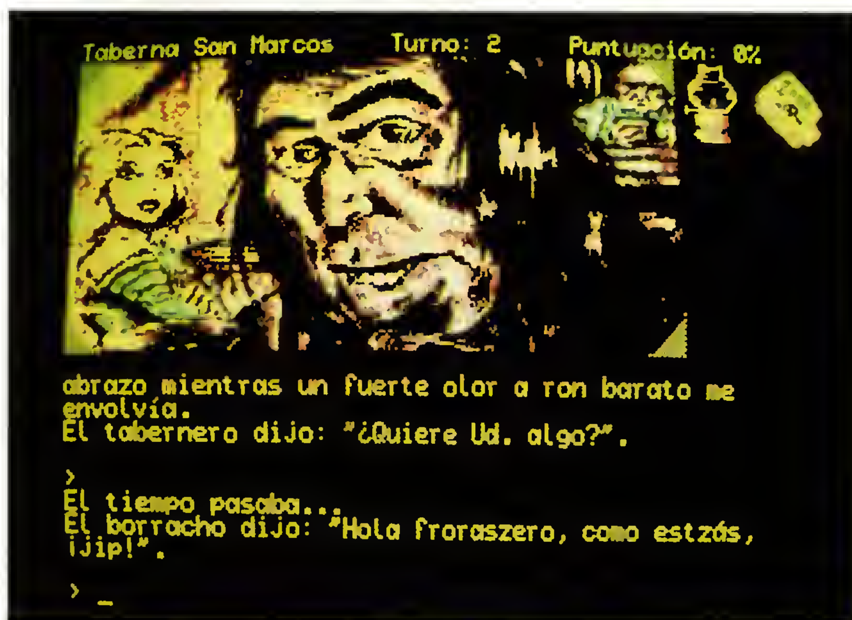
Muy cerca, casi encima del Sabke destaca una Ceiba, árbol sagrado maya, bajo cuya sombra se encuentra la ninfa Xtabai, como siempre muy provocativa ella. Xtabai te sonríe si le dices hola. La reconoces como la misma bella, pero malvada mujer que se apareció cuando hiciste el sacrificio. Con una dulce, pero hipnótica voz, te pide para dejarte pasar, el objeto más precioso que poseas.

Cualquier cosa que le des, que no sea alguno de los ídolos, es rechazado con desprecio. Si le das el de oro, que tu supones que es el más valioso, pero que no tiene ningún poder y solo el valor del vil metal de que está hecho, la ninfa, se cabrea por tu sacrilegio y monta un numerito en el que finalizas muerto.

Si le das el de Chac (basalto), se asusta, lo coge y se larga.

Resulta que este ídolo es el que mantiene abierto el camino del Sabke, y si te encuentras sin él, se cierra la selva sobre ti. En resumen, te mueres. Por eso la ninfa huyó.

Si le das el de barro, que es en realidad el más poderoso, Xtabai lo coge con gran respeto y se aparta del camino desapareciendo en la oscura selva, para dejarte el paso libre.



SABKE 3. Pantalla final.

El camino continúa entre dos colinas, al fondo se ve un valle en el que destaca la mítica ciudad de Chichén Itzá donde tendrán lugar tus aventuras, en busca de la tumba del Dios Kukulkan, en la tercera parte de ésta trilogía.

JABATO

Aventureros en apuros: Mercedes García Lucero, de Soto del Real, Madrid; Xavier Gaya Gascón, de Lleida, Francisco Javier Juliá Olivares, de Jumilla, Murcia; Ernesto Alpuente Riera, de Bilbao y David Alemán Garsaball, de Rubí, Barcelona.

ROMA: LA CARCEL

Inicias tu actuación encerrado en una sucia celda romana y con un carcelero palizas que te vigila de cerca. A tu lado tienes un oloroso fiambre del cual debes coger el cinturón. Este objeto tiene dos usos, uno para poder sacar un adoquín que está medio desprendido de la pared (examínala) y otro para poder alcanzar cosas que están fuera de la habitación, más allá de la reja.

Para salir debes esconder el adoquín, porque el carcelero es un tío listo y si te vé con el piedro en la mano, llama a los guardias y es el fin. Lo mejor es ocultarlo trás tu espalda.

Puedes intentar engañar al carcelero fingiéndote enfermo, o llamarlo, o hacer un montón de ruido, o lanzando fuera el precioso talismán, (que de momento no tiene niguna utilidad), el caso es que el tío se sitúe a tiro de adoquín. Cuando te lo hayas cargado, usa el cinturón para coger el llavero y poder salir al Vestíbulo.

El muerto viste, como es lógico, ropas de romano. Tu no, así que has de vestirlas o te reconocerán como un prisionero.

Hay por la zona dos celdas más, una con otro fiambre y otra vacía; a ellas debes entrar para conseguir dos objetos muy útiles. Pasarás entonces a la sala de guardias. Los tíos se lo están pasando pipa emborrachándose. Pon fin a la juerga con unos polvos adormecedores que llevarás en tu utilísima petaca, sitio donde puedes meter y sacar tus escasas pertenencias.

Cuando estén dormidos podrás pasar. Uno de ellos tiene un anillo, aprópiatelo. Como toda carcel que se precie, no es fácil salir, hay una red de pasillos que te cofunden. Necesitarás luz (la antocha y el chisquero) y luego hacer un buen mapa para salir.

ROMA: LAS VESTALES

Ya en el exterior puedes ir a la casa de las vestales. Una de las chicas no te dejará pasar si no le das la rosa que encontrarás en la vía Apia.

En el patio de las vestales encontrarás a tu amigo Fideo (no sabemos en que sórdido oficio andaba), pero debes rescatarlo y decirle que te siga, pues te será necesario en el resto del juego.

ROMA: EL COLISEO

Cualquier intento de escapar via Via Apia es bloqueado por el enorme gladiador Espartus, quien se te carga. En

realidad lo que necesitas es tener contigo a alguien mucho más fuerte y entrenado en las lides de la lucha para que venza al coloso. Y... ¿Donde mejor que en el Coliseo, templo de las artes marciales por antonomasia?

En la arena se enfrentan dos gladiadores, ésta es una de las localidades donde debes esperar varias veces pára ver como transcurre la acción. Tras árdua lucha uno de ellos, por cierto muy parecido a tu amigo Taurus, se niega a matar a su adversario, por lo cual es castigado a ser vendido como esclavo.

Debes ir a la sala de ventas y comprarlo, pero para ello necesitas pasta y no tenemos. Si se lo pedimos a Fideo o le decimos algo relacionado con el dinero, te contestará que tiene un amigo que vive cerca del Panteón.

ROMA: EL PANTEON

Vámonos al Panteón, dentro hay un extraño al cual, sólo si Fideo está con nosotros, se le puede sacar una pelas. Lo que pasa es que es otro Griego amigo de Fideo, su nombre es Cuales de Mileto, (por aquello de Tales, agudos que somos). Es otra de las zonas donde debes esperar y dejar que ellos se apañen. Verás como lo convence Fideo.

ROMA: LA FUGA

Ya completo el trio, debemos huir de Roma por la Apia. Ordenemos a Taurus que luche contra el gladiador Espartus, que está al lado de la tumba de Celicia Metella. Dará buena cuenta de él. Continuemos por la via Apia hasta llegar a donde están las caravanas, el conductor te pedirá dinero y no tienes, pero como el mundano Fideo tambien lo conoce, basta que vaya contigo para que lo reconozca como su amigo y os deje subir a todos.

ENTRE LOS GALOS

Viene entonces el viaje hasta llegar a un pueblo Galo, hay que bajar de la caravana a un paisaje bucólico donde encuentras al Druida Esterofonix quien te hace tres preguntas.

Por si no das con las obvias respuestas, son: 1) Té. 2) San Pio y 3) Loro. Si no aciertas, Taurus quedará en una posición muy débil y pronto perecerá todo grupo. Si aciertas, el Druida te dá una mágica poción, que ha de beber Taurus.

Al lado queda un bello santuario Megalítico, donde todo el grupo es apresado y llevado prisionero a un poblado Galo. Allí estará el fortachón Oburrix quien pronto se trabará en fiero combate contra Taurus. Si éste ha bebido la poción, lo vencerá.

Esto, claro, siempre que te hayas quitado las ropas de romano, porque si te ven con ellas, te matan.

HISPANIA

Sorprendido Adix, jefe de los galos, por tu agudeza, te lleva a un lugar del Levante Hispano, cerca de la ciudad de Sagunto que está siendo sitiada por los cartagineses al mando de Anibal.

Estás en la taberna del Hostal Monte Picayum, donde hay un queso que te serviría para atrapar al ratón en el sótano. Pero te falta donde guardarlo. Todo ésto lo sabrás si pides ayuda.

Si te das un paseo por los alrededores encontrarás al ejército sitiador y la jaula, si la cogemos tendremos resuelto el problema del ratón. Mete el queso dentro de la jaula y déjala abierta en alguna pantalla por la que pasen ratones. (por los sótanos de la posada). No te olvides de cerrarla o el ratolín se escapa.

Y... ¿para que queremos el roedor? Si recuerdas la ayuda, los elefantes les temen. Soltándolos en medio del poderoso ejército cartaginés, los harás huir en desbandada dejando Castellón como una plana.

Sube a la fortaleza de Sagunto y recibe tu premio del mismo Escipión. Vete al puerto y te enfrentarás con un piquete de manifestantes descontentos de los Altius Fornius (recordemos que este juego fué escrito en la época de las huelgas en ese sector).

Dile al Taurus que "abra la puerta, o la rompa o luche", ante su hercúlea fuerza, todos huirán 'acojongojados'.

Abierto el paso, entra al puerto donde te espera un barco.

El capi te pide pelas para el viaje. Si Escipión ha sido generoso, embarcarás y estarás ¡por fin! libre del yugo opresor del Imperio y Fideo cantará la clave para la segunda parte.

MAURITANIA

Empieza la acción en Cesarea, pero cada personaje está por su lado y debes reunirlos. Si andas un poco por la bulliciosa ciudad, pronto encontrarás a tus otros dos amigos. Como cosa curiosa notarás que entre el montón de gente hay varios que presentan extrañas marcas en el cuello.

Si quieres tener luz, has de comprar (con pasta que tiene Fideo) un chisquero. Aquí hay dos personajes a los que debes pedir ayuda: el mercader y el anciano.

ENTRE LOS VAMPIROS DE MORONA

Reunido el grupo, emprendemos viaje a Morona, donde metiendo el Talisman en una de las bocas custodias y moviendo el aldabón, se abrirán las puertas.

Las tenebrosas cuevas son peligrosísimas y sólo puede entrar una persona cada vez. Si entra Fideo o Taurus, muertos son, debes de decirles que te esperen fuera.

En la cueva encontrarás varias sorpresas, incluso un recordatorio de un personaje de la Original. Allí debes seguir todos los espeluznantes ritos que te ofrecen, como el de la horrososa vieja que te dá un tazón de espesa y humeante sangre (¿Odz guzdsta eld gradziozo modzo como haflan dlos vampidzos?), coger la terrible cría de vampiro (debes llevarla dentro de la petaca, si no lo pagarás caro) y enfrentarte con el temible Marttus, quien te propondrá un acertijo para su propia alabanza, te ofrecerá otro recipiente de coagulada y medio podrida sangre (¡que manía!) y, si le sigues la corriente, al final te morderá en la yugular para que puedas soñar tu ruta por el desierto y con los peligros en que se haya tu amada Claudia.

DESIERTO

El sueño es indispesable apuntarlo para poder consultarlo en el laberinto desértico. Vuelta a donde estaba el anciano y E para cruzar el desierto. Pero pídele a Fideo que se quede y ya volverás a por él cuando lo hayas mapeado. Ahora usa las imágenes del sueño para poder encontrar tu camino.

EGIPTO: ALEJANDRIA

De ayuda te sirve hablar con el traficante, él te llevará a las pirámides, y te informará que una bella extranjera se haya prisionera de los Kepher, secta maldita donde las haya.

EGIPTO: TUAREGS, PIRAMIDES Y ESFINGES

Para poder entrar en las pirámides debes antes visitar los Tuaregs, donde hay que esperar que Fideo se una a la fiesta en un desafinado canto que, para asombro de todos, gusta a los semisordos Tuares, para recibir una botellita y mensajes de ayuda.

Dentro de la pirámide de Keops, hay una tumba mala y una buena, en la mala hay una pala. Para cogerla Taurus debe levantar la losa, Jabato la momia y Fideo coger la pala.

Vuelta a la localidad de la esfinge y haciendo lo que te han dicho los Tuaregs, encontrás el Ank. Entra de nuevo a la pirámide y ésta vez a la tumba buena donde con el mismo procedimiento, encontrarás el Escarabajo. Cuando se escape, tírale el agua de la botella para que se petrifique y po-

derlo coger. Si no llevases el Ank, toda la estructura se derrumbará sobre el grupo.

EGIPTO: EL NILO

Ahora debes ir al Nilo y subir a la barca (antes puedes refrescar a tus personajes con un baño) y pagar tu viaje hasta el Valle de los Reyes.

EGIPTO: EL VALLE DE LOS REYES

Baja y entra a la tumba de Tut-Ank-Ammon, donde suponemos que intentarás abrirla por el método habitual, pero todo falla hasta que pides ayuda a Fideo. el cual se limita a hacer una singular acción y entonces si puedes hacer que Taurus levante la losa y Jabato la momia y Fideo coja el Cartouche.

Nota: Un cartouche es una forma semicircular alargada donde estaban escritos en jeroglifico los nombres de los reyes y faraones.

EGIPTO: EL TEMPLO DE HATSHEPSUT

Con E, E vás a la entrada del templo de Hatshepsut, donde debes mostrar el cartouche para entrar. Encontrarás allí al enloquecido Kepher, quien solo retrocede si le tiras su imagen en miniatura.

Baja y encuentras que a Claudia están a punto de hacerle la faena. Es una escena alucinante y pantalla final. Debes quitarte el anillo (que ha comenzado a vibrar y que por magia de AD se convierte en una espada), sacar la cría de vampiro de la petaca para que se lance contra Kepher, distrayendo su atención y permitiendo que Taurus pueda soltar a Claudia.

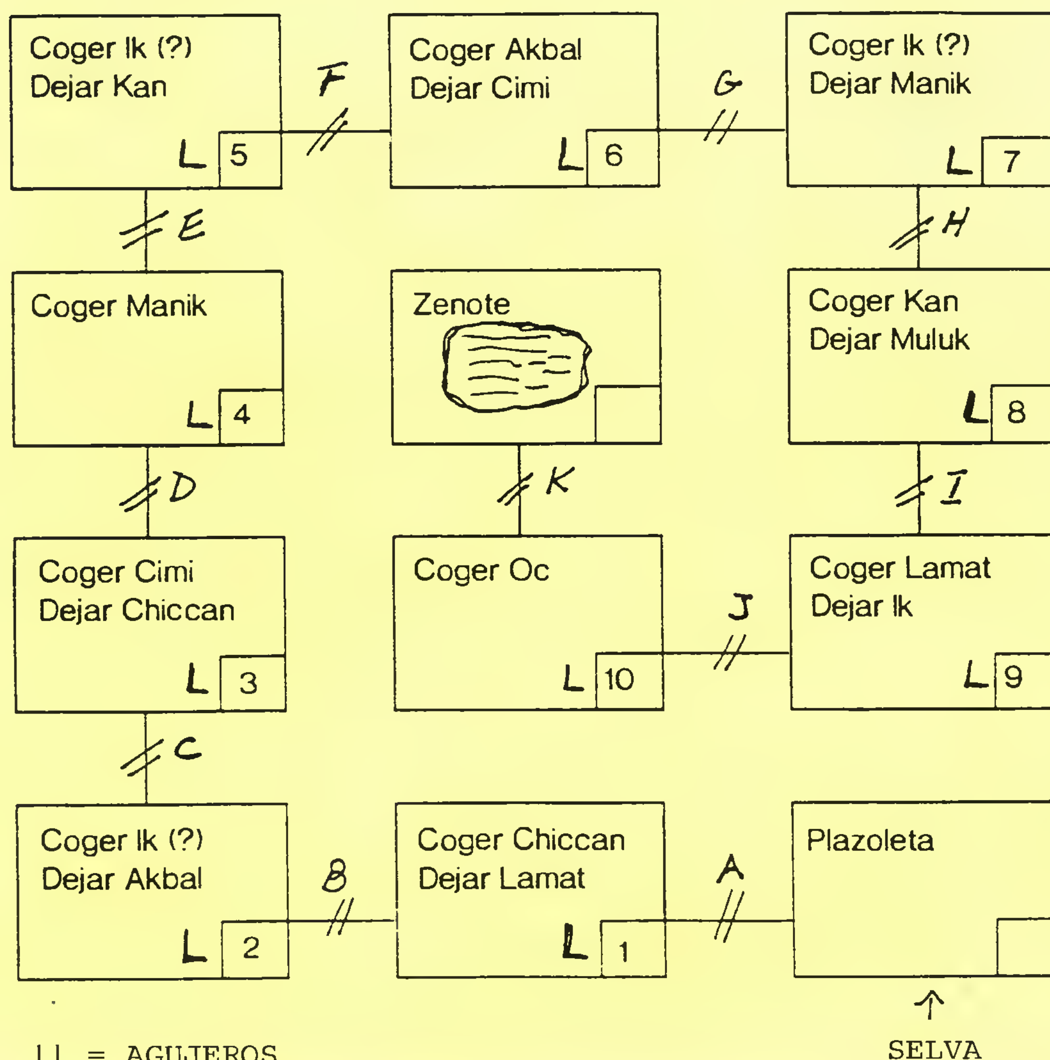
Queda solo Jabato frente al horroroso Kepher, usa la espada mágica. de AD y mata al bicho: ¡La pesadilla ha terminado! En una tierna escena la jóven Claudia se arroja entre tus brazos poniendo adecuado final a esta historia de amor, aventuras y combates.

Has recorrido un largo camino desde tu celda en la cárcel romana, pero...

¡Por fín tienes a la hermosa Claudia entre tus poderosos brazos!

Y hasta aquí este extraordinario de aventuras completas y al detalle, esperamos que sirva como obra de consulta, puesto que a este número remitiremos las futuras preguntas sobre estos temas.

ANDRES R. SAMUDIO - 1991



JUEGOS

THE BLUES BROTHERS

A ritmo de blues



En el mapa podemos observar nuestros avances. (Amiga)

Erase una vez un conjunto musical, para más señas llamado "The Blues Brothers", que tenía previsto ofrecer una buena noche, una vez más, todo un increíble espectáculo de luz y sonido para sus incondicionales (que eran muchos, muchísimos...)

Resultó que en vísperas del macroconcierto, todos sus instrumentos habían sido robados, con lo cual, la desesperación de los Blues Brothers se hizo más que evidente.

Fue en ese momento de rabia incontenida cuando recibieron una llamada telefónica del sheriff de la ciudad, en la que "invitaba" al grupo a desaparecer de sus designios, ya que en una actuación anterior en el mismo condado, los fans habían arrasado la ciudad. Los trabajos de limpieza y desescombro duraron tres semanas.

Claro está, esa "invitación" resultaba algo forzada, ya que, según reconoció él mismo, el sheriff "tomó prestados" los instrumentos del grupo y los repartió entre los pobretones del barrio (Que sí, que hasta en los mundillos de los juegos existen los impuestos agobiantes...)

En un arrebato de amor propio, furia y, ¿por qué no?, algo de chulería, los hermanos Jake y Elwood se prometieron que, pese a quien pese, ese concierto se celebraría, y además, sería algo realmente grandioso...De ésta se acordaría el pobre sheriff... Así pues, los hermanos se pusieron en marcha para intentar recuperar su material.

Tras este argumento, nos encontramos con un juego atípico de plataformas. Digo atípico porque tiene de todo un poco, si bien el hilo conductor de la historia se basa en una ambientación multinivel de plataformas.

Jake y Elwood tienen que buscar cinco objetos distribuidos en otros tantos niveles de juego: una guitarra, un micrófono, un amplificador, un anuncio del concierto y una autorización para celebrar el mismo. Eso sí, para cambiar de nivel, es imprescindible recoger su objeto correspondiente.

En principio, podemos escoger entre Jake y Elwood para iniciar la trepidante aventura, pero también podemos jugar con los dos a la vez.

En este último modo de dos jugadores, puede ocurrir que uno de ellos se salga de la pantalla activa, en cuyo caso, se puede ceder el control a uno de los personajes, y el desplazamiento de pantallas seguirá únicamente las evoluciones de éste último. No obstante, el personaje que no está en pantalla sigue siendo afectado por los enemigos.

Más de uno puede preguntarse: ¿enemigos? ¿qué enemigos? ¿no quedamos en que este es un juego de plataformas?, por lo que paso a aclarar la cuestión: en un juego de plataformas, la dificultad radica en superar todos los impedimentos y trampas distribuidas en un escenario para llegar a conseguir algo. Pues bien, todo esto existe en este juego, pero es que además, como quien no quiere la cosa, tendremos que vérnoslas con innumerables personajillos cuya agradable misión no es más que la de hacernos imposible la vida mientras deambulamos por aquellos parajes.


En los hielos lo pasaremos mal. (Amiga)

Como los programadores del juego sintieron algo de lástima por el sufrido jugador, se dijeron: vamos a ayudarle un poco y ofrecerle algun medio para acabar con esas molestias con patas (enemigos) que pululan por el juego. ¿Qué buenos son, no creéis? Es que no nos los merecemos...

En fin, que a lo largo y ancho del juego encontraremos un número limitado de sofisticadísmas armas, eso sí, con un aspecto algo vulgar: cajas de madera. ¿Que cómo se utilizan? Muy simple: se levantan, hacemos puntería y las lanzamos procurando estamparlas en la hermosa cara del enemigo. Divertido, ¿no?

El problema radica en que sólo hay un número limitado de cajas, con lo cual, habrá momentos en los que tengamos que retroceder y buscar una para quitarnos de encima algún enemigo.

Los objetos

Para acabar con éxito nuestra misión, inicialmente disponemos de tres vidas. Además, a lo largo y ancho del juego podemos recoger discos. Por cada cien nos darán una vida extra.

Como complemento a los típicos ascensores y escaleras, podremos disponer en ocasiones de dos elementos adicionales para desplazarnos cómodamente por el escenario:

- globos, que nos ascienden a plantas superiores, siempre cuando los soltemos antes de que éstos alcancen el techo.
- paraguas, que nos permiten lanzarnos al vacío y caer suavemente.


El juego dispone de un gran colorido. (Amiga)



Las cajas sirven para eliminar a los enemigos. (Amiga)

Nuestros personajes disponen de una gran libertad de movimientos: pueden andar, saltar, agacharse, reptar y nadar (Sí, nadar también, ¿no avisé antes de que este era un juego un tanto atípico?)

El movimiento de los personajes está francamente bien conseguido. No hay más que ver lo gracioso que resulta ver a Jake nadando, o lanzando una caja. La música es muy correcta, apropiada para cada nivel de juego y el colorido de algunas de las escenas del videojuego son para quedarse con la boca abierta.

En fin, The Blues Brothers resulta un juego muy entretenido y aconsejable para todo aquél que desee tener un juego que proporcione bastantes horas de diversión, y, sobre todo que resulte muy variado.

Sergio Rios Aguilar



Los personajes pueden nadar, bucear, correr, saltar, gatear, trepar, etcétera.(Amiga)

UN TRUCO

Un buen truco para este entretenido videojuego de Titus es, seleccionar la modalidad de dos jugadores y avanzar con Elwood, el gordito. Al otro de momento lo podemos dejar atrás, no le pasará nada de nada. Con Elwood podemos limpiar todo el laberinto de enemigos y dejar los objetos valiosos para pasar a recogerlos luego con Jake. De esta forma siempre dispondremos de más vidas, ya que Jake no tendrá que enfrentarse a los enemigos y podrá recoger todos los objetos.

VERSION COMENTADA: AMIGA

Un juego muy original, con buenos gráficos, movimientos rápidos y suaves, mucho colorido y sobre todo variedad y adicción. Sin duda alguna Blues Brothers será uno de esos número uno. En contra sólo podemos poner la modalidad de dos jugadores, ya que el juego sólo muestra la zona donde permanece uno de ellos, si el otro sale de esta zona, no sabrá donde esta y tendrá que jugar a ciegas hasta entrar otra vez en la zona de juego del otro jugador. Un problema de lo más insignificante si analizamos las demás características de Blues Brothers.

OTRAS VERSIONES:

Amiga, Atari ST y PC.

Creador:

TITUS

Distribuidor:

PROEIN S.A.

Lo mejor:

Gráficos y sonido

Lo peor:

La modalidad de dos jugadores



Sonido: 9
Gráficos: 9
Adicción: 9

CALCULADORAS CON DISEÑO INFORMATICO

NUEVAS ORIGINALES PRÁCTICAS

Disco Calculadora 3 1/2"
REF: BT 714
P.V.P.: 1.950 PTAS.

Disco Calculadora 5 1/4"
REF: BT 715
P.V.P: 1950 PTAS.

SUMAN, RESTAN, MULTIPLICAN, DIVIDEN, REALIZAN RAICES CUADRADAS, PORCENTAJES, ... 8 DIGITOS.

PC Calculator
Ref: BT 769
P.V.P.: 1.450 Ptas.

IDEALES PARA REGALO RELLENE HOY MISMO SU CUPON DE PEDIDO

ENVIOS A TODA ESPAÑA. PEDIDOS POR TELEFONO (91) 319 80 37

CHIP

PREVIEW LOS SIMPSONS

De la pantalla al monitor

Sin duda alguna Bart Simpson es un personaje al que no le hace falta para nada una presentación, en efecto, el protagonista de esa serie de dibujos animados que ha impresionado a todos por sus dibujos tan particulares y por lo poco habitual del argumento se ha convertido en una auténtica estrella.





Ya no se conforma con salir en los dibujos animados de las noches, en los cromos de los bollos, en la radio o en la televisión interpretado nuevas versiones de antiguas canciones del Rock and Roll, en las máquinas recreativas... ahora ha decidido que también va a ser el protagonista de un videojuego para las consolas y los ordenadores de ocho y de dieciséis bits.

En la versión de Amiga, que es la que hemos tenido cuestión de analizar, los gráficos y acción del videojuego no tiene nada que ver con los de la máquina recreativa, es mucho más simple y pobre en todos sus aspectos.

El juego se inicia con una buena demo, dotada de sonidos y voces digitalizadas acompañados de unos expléndidos gráficos y efectos musicales que muestran los extraños sucesos en la ciudad y la misión que nuestro amigo Bart va a desempeñar.

En la primera de las pantallas, y a lo largo de las demás, tendremos que conseguir las máximas pruebas de la existencia de extraterrestres en nuestra población. Sólo de esta forma conseguiremos la ayuda de nuestros parientes. Para ello contamos con la inestimable ayuda de nuestro patinete (cuando lo cojamos), de unas gafas de sol, de un bote de spray y de tantos otros objetos podamos comprar con el dinero que recojamos en la calle.

Conclusión

Si bien la demo nos sorprenderá por su expléndida elaboración, la visión de las primeras pantallas del videojuego, así como de los gráficos, van a servir para desencantarnos totalmente. Sí, Los Simpsons es un juego entretenido, nos mantendrá durante un buen rato ante el ordenador, pero nunca llegará a convencernos del todo ya que los gráficos utilizados son excesivamente simples y el juego no aporta ningún nuevo elemento.

En fin, esperemos que las versiones de ocho bit resulten más atractivas que las de Amiga o, por lo menos, que sus capacidades físicas sean explotadas como se merecen. Ya os comentaremos.



Pantalla de presentación. (Amiga)



Los estraterrestres han llegado a la ciudad. Bart tendrá que desenmascararlos.

HERO QUEST

El mal nunca triunfará

Los aficionados a los juegos de rol están de enhorabuena con esta nueva creación de Gremlin que promete ser uno de los programas que más éxito alcancen estas navidades.



La escena de presentación no tiene muchas animaciones pero es muy atractiva. (Amiga)

Para los lectores que no sepan todavía lo que es un juego de rol, también llamado RPG, diré que se trata del típico juego de Dragones y Mazmorras en el que se ha sacrificado la acción por la estrategia, cosa que no le desmerece nada pues una vez que el jugador se ha introducido en este tipo de juegos se queda sumamente enganchado, de tal forma que acabar una de estas aventuras supone casi un reto personal.

¿Qué es un RPG?

Un RPG es una aventura ambientada en los libros de Tolkien, en la que se maneja un aventurero que tiene que luchar contra el rey del imperio del mal, generalmente un mago muy poderoso, atravesando infinidad de parajes y laberintos y en el que hay una gran multitud de monstruos, duendes, elfos y demás criaturas. Pudiendo recoger por el camino armas, pócimas, alimentos, etc. Siendo el objetivo del juego ir ascendiendo de nivel de poder, lo que se consigue eliminando a los enemigos o completando alguna misión especifica, hasta igualar el poder de magia con la del gran mago y de esta manera poder derrotarlo.

El argumento del juego

El gran maestro tenía un aprendiz llamado Morcar, éste era obediente y buen trabajador, pero en su empeño en aprender más y más empezó a leer en secreto los libros de magia del maestro, en su afán por alcanzar mayores poderes hizo un pacto con los señores del mal, huyendo del lado del maestro.

Rogar, el guerrero, reunió a un pequeño grupo de luchadores y esperó escondido mucho tiempo mientras sus hombres se entrenaban y se convertían en un verdadero ejército bien preparado. Llegó el día de la batalla, y muchas fueron las bajas pero no hubo un resultado final, pues Morcar escapó con algunos de los suyos para refugiarse más allá del mar de Claws.

Pero la historia no acaba ahí, Morcar se ha recuperado de sus heridas y se esta preparando de nuevo para la batalla. ¿Quién será el nuevo heroe que salve el imperio?.

El juego

Hero Quest se trata de la conversión a ordenador del juego de sobremesa, conversión que se ha realizado con la mayor fidelidad posible a este tipo de juegos.

En el juego pueden participar hasta cuatro jugadores a la vez, manejando cada uno de ellos un personaje distinto. Cada personaje tiene sus propias características que lo diferencian del resto. Está Sigmar el bárbaro que se trata de un guerrero, es el que más energía tiene y resiste más en los combates, pero no puede utilizar conjuros de magia. Grungi el enano, otra raza de guerreros menos fuertes pero más inteligentes. Ladrill el elfo, que es un duende y puede tanto luchar como utilizar conjuros, pero de caracter limitado. Y por último Zoltar, el mago, personaje que no podía faltar en este tipo de juegos, con una gran ca-



La lucha con los enemigos es determinada por los dados. (Amiga)


Atrapados entre dos terribles enemigos. No nos vendría mal una niebla alrededor. (Amiga)

pacidad para utilizar todo tipo de conjuros pero bastante débil y lento.

El programa ha intentado guardar el mayor parecido con el juego de mesa, así vemos como el movimiento se realiza según la puntuación que alcance los dados, o como la lucha entre uno de los personajes y un enemigo se hace mediante unos dados que contienen en sus caras escudos y calaveras, siendo el personaje que saque mayor número de calaveras que escudos el contrario, el ganador.

Los cuatro jugadores se irán turnando cada vez que les toque jugar, no pudiendo luchar entre ellos, ya que la estrategia consiste en utilizar las facultades de cada uno para lograr completar con éxito la misión.

Una de las características principales que hay que tener en cuenta es que cada partida que se empieza es totalmente distinta a las demás. Hay catorce misiones diferentes y siete laberintos distintos y teniendo en cuenta que en cada partida los enemigos y objetos cambian de posición las posibilidades de juego son múltiples. Además cada partida se verá influenciada por la elección del jugador.

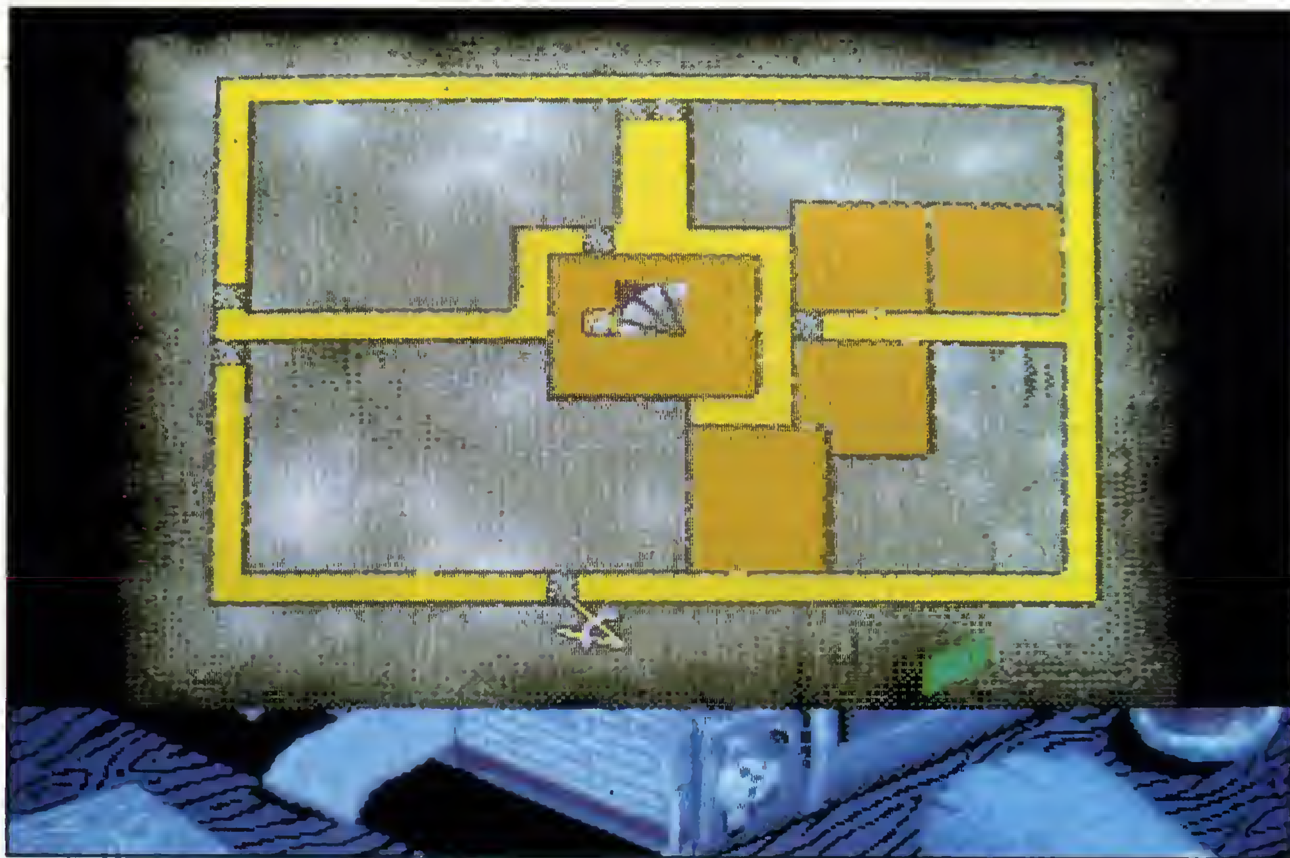
Si a esto le añadimos que se trata de un juego de tablero para todas las edades, desde los doce a los noventa años y que tiene la posibilidad de ser ampliado con discos de escenarios que Gremlin espera realizar en un futuro próximo, entonces doy por seguro que nunca nos aburriremos de él.

Además un factor muy importante a tener en cuenta es el de estar traducido al castellano totalmente, con lo que a los jugadores no iniciados en este tipo de aventuras no les supondrá un gran esfuerzo adentrarse en el juego.

Este es el típico juego que aunque pasen los años y las modas siempre apetecerá echar una partidita con él.

Manejo del juego

El juego se maneja con el ratón seleccionando la opción deseada, entre


El mapa nos ayudará a llegar a buen fin. (Amiga)

las acciones que hay se pueden atacar a los enemigos, mover a los personajes, buscar objetos, abrir puertas, ver el mapa que se irá dibujando según se vayan descubriendo nuevos caminos y habitaciones, compra armas, usar las armas y la magia, habiendo dos tipos principales de hechizos, los que sirven para atacar a los enemigos y los que tienen algún efecto beneficioso sobre los jugadores. También hay que tener mucho cuidado con las trampas que nos restan energía y que se encuentran escondidas por las habitaciones. En este aspecto se trata de uno de los programas de estas características más fácil de manejar.

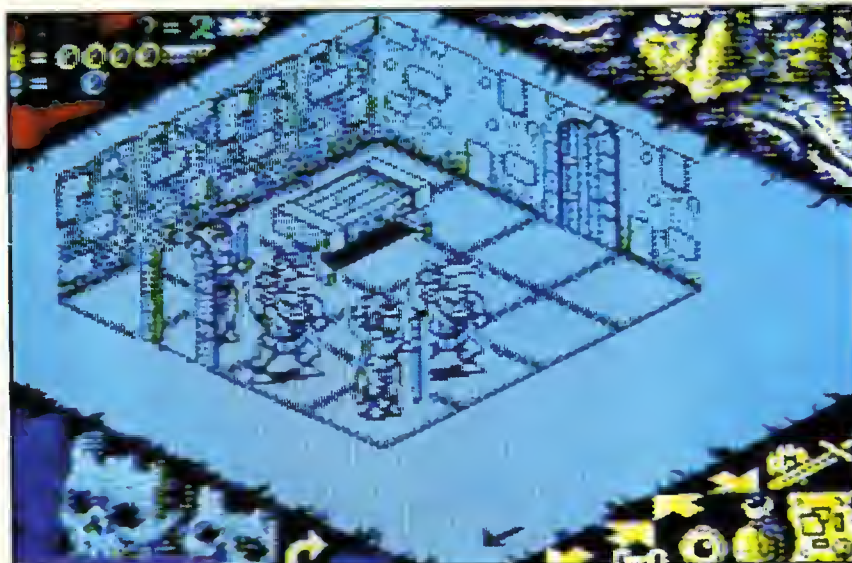
Las habitaciones son de forma tridimensional en las que los programadores han intentado simular el tablero de juego.

Debido a la gran cantidad de enemigos que existen antes de atacarles o de que nos ataquen hay que plantearse la estrategia de lucha a seguir, ya que cada ataque o conjuro tendrá un efecto diferente sobre cada monstruo.

Según se vayan completando con éxito las misiones se obtendrá más dinero con lo que se podrán comprar más armas para así ir aumentando de poder y de inteligencia y convertirnos en casi imbatibles.

También dispone de la posibilidad de grabar la partida para luego en cualquier momento continuarla a partir del lugar de donde se dejó.

En el aspecto técnico el programa ha sido muy bien cuidado, ningún detalle se les ha escapado a los programadores. La melodía y los efectos especiales están muy bien realizados.



En plena batalla. (Spectrum)

Los gráficos desde el primer momento contribuyen a hacer que nos adentremos cada vez más en la aventura. Teniendo en cuenta la presentación que es alucinante, en la cual nos van contando la historia y se crea una atmósfera de juego que muy pocas veces se ha conseguido en otros programas.

En definitiva este programa se trata de una maravilla que todo buen coleccionista de software que se precie debe tener en su programoteca.

José Dos Santos



La versión de Amstrad CPC está localizada en Mode 1 en cuatro colores.



Una sorpresa aguarda tras el muro. (Amiga)

VERSION COMENTADA: AMIGA

Se trata de un juego bastante original y novedoso en su manejo que viene a ocupar un hueco que en nuestro país se estaba haciendo más que preocupante.

OTRAS VERSIONES:

Amiga, Amstrad CPC, Commodore y Spectrum.

Creador:

GREMLIN

Distribuidor:

DRO SOFT

Lo mejor:

La adicción y la facilidad de manejo.

Lo peor:

La falta de animaciones y secuencias de acción.



Sonidos: 7
Gráficos: 8
Adicción: 9

NO TE PIERDAS NI UN EJEMPLAR DE TU REVISTA

EJEMPLARES ATRASADOS



SINCLAIR OCIO.
Nº 2 ABRIL 89. 295 PTS.
Todo sobre ROGER RABBIT. Juego y película. Taller MARCOFONO. Pon alas a tu imaginación. Animación por ordenador. Pokes, Trucos y Cargadores. JUEGDS: Mata Hari, Munsters, SDI.



SINCLAIR OCIO.
Nº 3 MAYO 89. 295 PTS.
HACKERS: Piratas informáticos. Dormilón : GONZZALEZZ. TALLER. La carrera de TURBO CUP. Pedalea con: PERICO DELGADO. ANIMATOR CPC. Plus D. Unidad disco Spectrum.



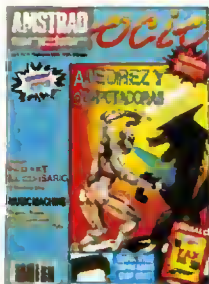
SINCLAIR OCIO.
Nº 4 JUNIO 89. 295 PTS.
Prepárate: FUTURAS DIVERSIONES. Discover para CPC. Spectrum: Imprimir gráficos desde CM. RAM-DOS. RENEGADE III ¿ Batalla final ? GANA UNA IMPRESORA DMP 2000.



SINCLAIR OCIO.
Nº 5 JULIO 89. 295 PTS.
HAZ DEPORTE. GANA UNA IMPRESORA DMP 2000. ESTE VERANO CON:Alternative W. Games Exploding Fish. Speedball Videolimpic. Final Assaul, Supertest, Emilio Butragueño.



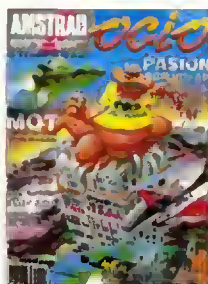
SINCLAIR OCIO.
Nº 6 AGOSTO 89. 295 PTS.
TODOS LOS JOYSTICKS. ESPECIAL LISTADOS. CPC, Spectrum, PCW. MUSIC MACHINE. Música en CPC. TALLER DE HARDWARE. Triproyecto Estival. JUEGOS: Stormlord, Teenage.



SINCLAIR OCIO.
Nº 7 SEPT. 89. 295 PTS.
CONCURSO Y ANIVERSARIO DINAMIC. T X T : CPC. SOPA DE LETRAS. Juegos: RED HAT, EL CORSARIO y muchos más MUSIC MACHINE. Trucos, Pokes y Cargadores para PC.



SINCLAIR OCIO.
Nº 8 OCTUB. 89. 295 PTS.
BATMAN en tu ordenador. EL MUNDO DE LAS AVENTURAS CONVERSACIONALES. Taller de Hardware TESTERONE. GUNSTICK: ¿Como .funciona ?. JUEGOS: Krom el Guerrero.



SINCLAIR OCIO
Nº 9 NOVI. 89. 295 PTS.
MOT Nuevas técnicas de programación. TALLER DE HARDWARE. Proyecto Refire. TEST IMPRESORAS· DMP 3000. TRUCOS, POKES Y CARGADORES para PC, PCW, CPC y Spectrum.



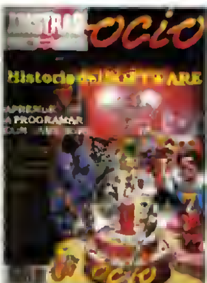
SINCLAIR OCIO.
Nº 10 DICI. 89. 295 PTS. ¡ Vive el Comic !. Los mejores juegos: Tintín en la Luna, Jabato, Capitán América, Spiderman, Capitán Trueno y Tom y Jerry. APRENDE A PROGRAMAR CON OPERA SOFT.



SINCLAIR OCIO
Nº 11 ENERO 90. 295 PTS.
APRENDE A PROGRAMAR CON OPERA SOFT. TALLER DE HARDWARE: Proyecto TELBA. STOP PRESS. Autoedición en el CPC. SOFTWARE: Rutina Fill. (Spectrum).



SINCLAIR OCIO.
Nº 12 FEBR. 90. 295 PTS.
SOFTWARE PROFESIONAL. APRENDE A PROGRAMAR CON OPERA SOFT. TALLER DE HARDAWRE. Proyecto DIXIXONA. Editor de cabeceras (CPC). Editor de caracteres.



SINCLAIR OCIO.
Nº 13 MAR. 90. 295 PTS.
Historia del SOFTWARE. APRENDE A PROGRAMAR CON GAME SOFT. TALLER DE HARDWARE. Proyecto DIXIXONA. TRUCOS, POKES Y CARGADORES. Para Spectrum. CPC. PC Y PCW.



SINCLAIR OCIO.
Nº 14 ABRIL 90. 295 PTS.
MAQUINAS PARA JUGAR: Consultor de aventuras, Aprende a programar con OPERA SOFT. ENTREVISTA TELETXIP. TALLER DE HARDWARE. Proyecto "Luisa Lane". TRUCOS.



MEGAOCIO.
Nº 15 MAYO 90. 375 PTS.
PELICULAS en tu ORDENADOR. LOS 30 MEJORES TRUCOS. Acaba tus juegos. SOFTWARE: Contabilidad (CPC). TALLER DE HARDWARE. Proyectos INTERRUPTUS.



MEGAOCIO.
Nº 16 JUNIO 90. 375 PTS.
GUIA DEL JUGADOR. Dragon's Breath y Pipemania. JUEGA LOS MUNDIALES EN CASA. Comentamos los mejores juegos. DIGI · VIEW GOLD 4.0. Un nuevo mundo en Amiga.

JUEGOS

RBI 2 BASEBALL

¿Nos marcamos unas carreras?

Partiendo de la base de que no tengo idea de cómo se juega al béisbol, puedo decir que RBI 2 es un buen simulador deportivo, que proporciona diversión con un aprendizaje relativamente fácil y todo ello sin perder fidelidad a la realidad.



¡A formar!

Me siento en la obligación de confesar a nuestros apreciados lectores que esta es la primera vez que me veo las caras con un juego de béisbol para ordenador. Esta sinceridad quiere decir dos cosas: que no puedo establecer comparaciones entre RBI 2 y otros juegos anteriores basados en este deporte, lo cual hará que este comentario quede incompleto a los ojos de aquellos que hayan probado ya otros; y quiere decir también que, en mi calidad de novato, he podido comprobar que las opciones ofrecidas son amplias y sencillas de utilizar, y que para todos aquellos que, como yo, no conozcan el béisbol, este programa tiene alicientes suficientes como para incluirlo en la colección de juegos.

Las reglas del béisbol

Naturalmente, esto no es un curso improvisado de béisbol, pero os dará una idea de la esencia de este deporte. Básicamente el campo del béisbol consta de un diamante (un cuadrado perfecto girado 45 grados), en el que cada una de sus esquinas recibe el nombre de base. En el centro del diamante hay un pequeño montículo de arena sobre el que se encuentra el pitcher o lanzador, el cual lanza una bola maciza hacia la base inferior. En estos lanzamientos se alcanzan velocidades de hasta 160 km/h y muy malas intenciones, al dirigir la bola hacia el bateador, el cual intentará golpearla con un bate de madera, mandándola lo más lejos posible.

Una vez golpeada la bola el bateador echará a correr hacia la base que queda a su derecha, mientras que los jugadores del equipo del pitcher corren a capturar la bola. Una vez capturada la lanzan hacia el hombre de su equipo que se encuentra en la base hacia la que se dirige el bateador. Si el bateador llega a la base antes que la bola, se dice que está seguro (SAFE); si, por el contrario, el hombre de la base recibe la bola antes de que el bateador alcance su destino, éste queda descalificado. Un jugador puede quedar también descalificado si falla tres lanzamientos seguidos (STRIKE 1, STRIKE 2 y STRIKE 3). Cuando tres bateadores quedan descalificados los equipos cambian de posición en el campo, pasando a batear los compañeros de equipo del que al principio era pitcher.

Cuando el bateador alcanza la base, entra un nuevo bateador y la historia se repite, moviendose todos los bateadores hacia la siguiente base. El objetivo de todos ellos, y la forma de conseguir tantos, es recorrer el diamante completo, realizando una carrera. Cuando el lanzamiento es tan fuerte que se sale del campo y va a parar a las gradas, se dice que se ha logrado un HOME RUN, y todos los bateadores que se encuentran en las bases completan tranquilamente su camino hacia la base inicial, logrando hasta cuatro carreras en una sola jugada.

RBI 2, el juego

Tras tres pantallas de presentación para meter miedo, RBI 2 nos presenta un menú en el que se nos ofrece jugar contra el ordenador, jugar contra un amigo, ver un partido (jugado exclusivamente por el ordenador), seleccionar ciertas preferencias y conocer al equipo de diseño.

Las preferencias incluyen eliminar o habilitar cuestiones tales como los efectos de sonido, la posibilidad de que el ordenador se rinda (pasará mucho tiempo antes de que eso pueda suceder), las es-



Concentrándonos antes del golpe de gracia. (Amiga)

cenas del marcador (ya os lo aclararé) o la importancia del partido (algo así como la división en la que jugamos).

Una vez entramos en alguna opción de juego aparece ante nosotros un mapa de los "iu es ei", como dicen los americanos, aunque aquí en España decimos USA, o Estados Unidos. Bueno, el caso es que en este mapa seleccionamos el equipo con el que jugamos y conocemos, si vamos a jugar contra el ordenador, a nuestro rival. Después comenzamos a establecer titulares, reservas, colocamos los jugadores en las posiciones que nos parezcan más convenientes, y ya estamos listos para saltar al campo.

Antes de saltar hago un pequeño inciso para hacer notar que los jugadores tienen sus propias características, y que éstas están basadas en las conseguidas por jugadores reales de la liga americana a lo largo de la temporada del 89.

Ahora sí, ya podemos fundirnos con el público y nuestro bate o guante, según sea nuestra posición. Si en el menú de Preferences dejamos activada la opción de SCOREBOARD ON, cada jugada que se realice irá seguida de una animación en el marcador del estadio, en un típico ejemplo de la forma de hacer las cosas de los americanos. Es un detalle sorprendente y agradable las dos o tres primeras jugadas, pero aguantar las continuas interrupciones durante todo un partido es una penitencia reservada sólo a pecadores arrepentidos y masoquistas. En consecuencia, recomiendo poner el indicador SCOREBOARD en OFF; aun así, podremos ver algunas imágenes del marcador, en momentos tales como la eliminación de jugadores.

En cuanto al juego propiamente dicho, mientras jugamos de bateadores nuestra misión se limita casi exclusivamente a acertar con el bate en la bola, lo cual no es poco las primeras partidas. Después de eso, el jugador o jugadores presentes en las bases echan a correr ellos solos, y casi nunca tendremos que hacer nada más. Por el contrario, cuando jugamos en posición de lanzador, nuestro rango de acciones es mucho más amplio: empezamos por lanzar la bola, pudiendo hacerlo con efecto, para despistar al bateador; una vez la bola sale por los aires, dirigimos a los hombres de campo para agarrarla y lanzarla a los hombres de las bases, con el fin de eliminar a los corredores que pugnan por alcanzarlas. Además, mientras la bola está en poder del pitcher los corredores del equipo contrario se preparan para correr, llegando a alejarse un poco de las bases; en ese momento podemos lanzar la bola directamente a los hombres de base, pra obligar a los corredores a volver a ocupar su puesto. En realidad es una pérdida de tiempo, porque siempre les da tiempo a volver, pero asusta un rato...

Durante el juego podemos efectuar cambios, los cuales se supone que son muy útiles; no lo dudo, pero sin conocer a los jugadores y ver cuáles son sus cualidades y cuáles sus defectos, la utilidad de los cambios es más bien escasa.

Y poco más queda por decir del juego; como veis, se trata de una si-


El campo tiene forma de diamante y dispone de cuatro bases. (Spectrum)


Es muy importante coger la pelota rápido. Eliminaremos a uno de los jugadores del otro bando. (Amiga)

mulación más o menos completa, a la que sin embargo le faltan detalles incorporados en otros programas de deportes, tales como la posibilidad de editar los equipos y crearnos los nuestros propios, o la posibilidad de jugar una liga real (las opciones de jugar contra el ordenador o contra un amigo son en realidad una serie de siete partidos). Pero en conjunto el tratamiento del juego es lo suficientemente completo y sencillo como para ser adictivo sin necesitar mucho aprendizaje. Eso suponiendo que el juego esté bien hecho...



Seleccionando a los jugadores. (Amiga)

Valoración

Pues este juego es como botica, que tiene de todo, de lo bueno y de lo malo, aunque afortunadamente más de lo primero. En lo bueno está la música



Los menús se pueden suprimir en las opciones. (Amiga)

de presentación, muy sonora y bien realizada, las digitalizaciones de sonido, que salvo excepciones son de bastante calidad, buena parte de los gráficos, sobre todo en la fase de lanzamiento de la bola, donde el bateador tiene un diseño perfecto, y el amplio número de detalles y opciones, entre las que destacan las animaciones del marcador, la posibilidad de dirigir la bola en el lanzamiento, etc.

En lo malo hay dos puntos principalmente: el primero es el manual, que nos enseña bastante bien a jugar al béisbol, pero que parece olvidarse de que su cometido es describir el juego de ordenador, resultando que las descripciones del manual a menudo tienen poco que ver con lo que hay en la memoria de nuestro Amiga. La segunda es el diseño gráfico del campo una vez lanzada la bola; si en la fase de lanzamiento la sensación de perspectiva está francamente lograda, durante el vuelo de la bola la imagen es ridícula, e incluso parece de otro programa distinto, correspondiente a las series baratas...

Hay otros detalles negativos, como alguno de los samples de sonido, pero en general se puede decir que RBI 2 Baseball constituye una opción interesante para acercarse al mundo del béisbol, aunque no se trata ni mucho menos de un programa que vaya a convertirse en un clásico.

Ricardo Palomares

VERSION COMENTADA: AMIGA

Un juego de béisbol con sus virtudes y sus defectos, pero en general mantiene un nivel más que aceptable. Tan sólo el manual y parte del aspecto gráfico no merecen el aprobado. Tiene buena música.

OTRAS VERSIONES:

Amiga, Amstrad CPC, Atari ST, Commodore 64, PC y Spectrum.

Creador:

DOMARK

Distribuidor:

DRO SOFT

Lo mejor:

Completo y sencillo.

Lo peor:

Algunos gráficos.



Sonidos: 8
Gráficos: 7
Adicción: 8

JUEGOS

ROD-LAND

Erase una vez un hada...

Los aficionados a las máquinas recreativas están de enhorabuena. De la mano de The Sales Curve nos llega una nueva conversión de Coin-Op que, si bien no procede de una máquina espectacular, ha sido, en cambio, objeto de un excelente trabajo para reflejar lo más fielmente posible el halo de misterio que sigue diferenciando a los recreativos de salón de los ordenadores.



Pueden jugar hasta dos personas simultáneamente. (Amiga)

El argumento, el cual nos irá siendo relatado a lo largo del juego, no es precisamente el más indicado para obtener un Oscar al mejor guión original, pero tiene su gracia, porque aquí no hay héroe, sino heroína: una diminuta hada que, guiada por nuestra pericia, y acompañada de su mejor amiga (ya que podemos jugar dos personas simultáneamente), intentará rescatar a su madre, presa en lo alto de una torre sin ascensor.

El juego es un típico arcade de plataformas por pantallas, aunque incorpora ciertos detalles que le otorgan las suficientes señas de identidad como para merecer, cuando menos, un vistazo. Para empezar, el juego entero mantiene un estilo inconfundiblemente japonés. Los gráficos recuerdan a esos repipis dibujos animados con tonos pastel, en los que los personajes tienen forma de tapón de corcho, con inmensos cabezones que abultan tanto como su cuerpo. Los disparos de las hadas no acaban con los enemigos directamente, sino que los aturden, o bien los rodean



pulsando disparo y dirigiendo el joystick hacia arriba haremos aparecer una nueva escalera con la que llegar a lugares de otro modo inaccesibles. Cada cierto número de pantallas nos encontramos con un enemigo de gran tamaño que nos complicará la vida mucho más que el resto de los adversarios. Por último, algunas pantallas acompañadas de texto intercaladas entre fase y fase, en ocasiones animadas, nos pondrán al corriente del desarrollo de la historia.

En cuanto al nivel técnico, hay que decir que la conversión está ciertamente bien realizada. Buenos gráficos, buenos fondos, gran colorido, un movimiento bastante correcto y un nivel de adicción relativamente alto, basado en la sencillez del juego, hacen de Rod-Land un producto interesante. Posiblemente las únicas limitaciones del juego sean su tono infantil y cierta facilidad para avanzar hasta encontrar al primer gran enemigo, limitaciones éstas que dirigen claramente Rod-Land hacia el público más menudo, lo cual no quiere decir ni mucho menos que no pueda atraer a jugadores más veteranos o maduros.

con un rayo que los eleva en el aire, haciéndolos pasar por encima de nuestra cabeza y golpeándolos bruscamente con el suelo al lado contrario de donde estaban. Al cabo de unos golpes el bicho en cuestión acaba por palmarla, dejando un regalito para nosotros, que comúnmente consiste en puntos o algún arma que nos facilite el trabajo.

En cada pantalla hay una cantidad variable de flores u otros objetos, los cuales pueden ser recogidos pasando por encima de ellos. Al conseguir limpiar la pantalla entera de los mencionados floripondios, los bichos cambiarán durante unos segundos de forma. Al cargarnos estos mutantes aparecerán letras con las que se puede completar la palabra EXTRA. Si lo hacemos obtendremos una vida adicional que se sumará a las tres con las que partimos inicialmente.

Y del juego ya no queda mucho que decir. Para acceder a las distintas plataformas debemos hacer uso de escaleras que en la mayoría de los casos forman parte del decorado, aunque algunas veces seremos nosotros los que



El clásico enemigo de fin de nivel. El truco es refugiarse en los extremos de la pantalla. (Amiga)

VERSION COMENTADA: AMIGA

Partiendo de la máquina recreativa, The Sales Curve ha conseguido una excelente conversión con simpáticos efectos visuales y efectos de sonido muy similares a los que se escuchan en las Coin-Op. Sus gráficos y estilo dirigen Rod-Land hacia los más pequeños, pero su adictividad no tiene contraindicaciones para adultos.

OTRAS VERSIONES:
Amiga, Atari ST, Amstrad CPC, Commodore 64 y Spectrum.

Creador:
STORM

Distribuidor:
DRO SOFT

Lo mejor:
El acabado

Lo peor:
M.uy sencillo



Sonidos: 8
Gráficos: 7
Adicción: 8

BABY-JO

Buscando a Herodes desesperadamente

No es que el juego tenga una inspiración bíblica, ni nuestro objetivo es acabar con una horda de infantes desbocados. En realidad, nosotros somos el niño, pero tras jugar unas partidas a Baby-Jo comprobaremos como la idea de cometer infanticidios va ocupando un lugar cada vez mayor en nuestra mente...



Nuestro héroe no se inmuta ante nada. Tan siquiera ante la amenazadora cara de un payaso. (Amiga)

El juego consiste simplemente en avanzar por distintas zonas esquivando a los enemigos, recogiendo objetos que nos proporcionarán puntos, posibilidad de disparar, mayor capacidad de salto, etc., saltando de plataforma en plataforma y recorriendo el mapeado horizontal. Tiene bastantes puntos en común con un juego antiguo llamado Wonder Boy, como el hecho de que el protagonista sea un niño (aunque el de Baby-Jo es más bien un bebé), o la estructura misma del mapa. Sin embargo, a diferencia de éste, Baby-Jo es bastante menos sorprendente de lo que en su día lo fue Wonder Boy. Y la razón es que el tiempo no pasa en balde, y cuando Wonder Boy vio la luz el juego tenía cierta originalidad y, encima, correspondía al tipo de arcades que más fuerte tiraban en ese momento.

Pero hoy en día los arcades que priman son los de habilidad o los de velocidad; un juego como Baby-Jo, en el que a menudo hay que esperar para poder avanzar, en el que no es necesario tener unos reflejos espectaculares, en el que no podemos



Los globos no sólo sirven para jugar, pueden transportarnos. (Amiga)

disparar a los enemigos más que en contadas ocasiones, en el que no hay ningún detalle técnico sobresaliente... no tiene el gancho necesario para atraer a un público mínimamente exigente.

De todas formas, y para satisfacer la curiosidad de aquellos que todavía piensen que Baby-Jo puede interesarles, entrará en detalles acerca del juego. Nuestro objetivo consiste en avanzar a través del mapeado hasta alcanzar el final de cada una de las fases, todo ello esquivando enemigos y recogiendo cada cierto tiempo la energía necesaria para continuar el viaje. El personaje es un tierno infante de pocos meses de edad que mantiene siempre un semblante alegre aunque le están poniendo a caldo, como vulgarmente se dice. Los enemigos que encontrará en su camino son muy variados, desde gusanos de pequeño tamaño hasta avispas hiperalimentadas, pasando por flores que escupen, y fogatas, cuyo contacto hará arder el pañal del enano.

En la primera fase el avance es prácticamente siempre horizontal hacia la derecha (las pantallas van apareciendo mediante scroll), pero en fases posteriores habrá también scroll vertical. En principio no podemos disparar, pero de vez en cuando encontraremos un sonajero que nos otorgará la posibilidad de efectuar cinco disparos (cinco sonajerazos, para ser más exactos).

Además de los objetos que se encuentran diseminados existen otras formas de conseguir ayuda: un pajarraco irá dejando caer huevos sobre nosotros. El contacto con los huevos mientras caen será dañino para el bebé, pero una vez sobre el suelo los huevos se convierten en distintos objetos, entre los cuales están huevos fritos en abundancia, pañales limpios, superpañales, etc. Hay también otra manera de obtener mejoras: en determinados puntos del decorado hay grutas que esconden jugosos tesoros. Tan sólo hay que aprenderse dónde están...



Hay que examinar con cuidado todas las zonas. Hay habitaciones ocultas con objetos interesantes. (Amiga)



Cuidado con las fogatas, podemos acabar con los pañales chamuscados. (Amiga)

Y esto es todo sobre el juego. Técnicamente no es nada del otro mundo. Los gráficos no son ninguna maravilla sin que pueda decirse tampoco que sean malos; la música no tiene el menor atractivo y es superada por los efectos de sonido, que al menos tienen cierta gracia; ni siquiera la acción es lo suficientemente frenética como para merecer una nota alta, y toda esta parquedad se refleja en una adictividad bastante escasa. En resumen, un juego sin ningún atractivo.

Ricardo Palomares

VERSION COMENTADA: AMIGA

Un juego con pocas pretensiones, tan pocas que no pasa de ser un programa mediocre. Un niño que avanza por un mapa más o menos extenso, recogiendo ayudas y esquivando enemigos. Un arcade de plataformas sin ning£n detalle que merezca un comentario especial.

OTRAS VERSIONES:

Amiga, Atari ST, PC y Amstrad CPC.

Creador:

LORICIEL

Distribuidor:

PROEIN, S.A

Lo mejor:

Los efectos de sonido.

Lo peor:

Monótono y nada original.



Sonidos: 7
Gráficos: 6
Adicción: 4

MARIO ANDRETTI'S RACING CHALLENGE

Corre, corre...



Hace poco tiempo hemos tenido la oportunidad de ver la inauguración del nuevo circuito de Cataluña. Ahora, con este juego de Electronics Arts, podemos sentir como les sube la adrenalina a los pilotos que compiten en sitios como este.

Es el momento de empezar a trabajar para llegar a ser todo un campeón. Lo primero es ver que nuestras dotes de conducción son lo suficientemente buenas, y mejorarlas en la medida de lo posible. Podemos entrenarnos el tiempo que queramos con cualquiera de los seis tipos de coches diferentes que más tarde usaremos (sprint, modificados, stock, prototipos, Fórmula Uno, y coches Indy), y en las pistas en las que competiremos. Para un piloto es de vital importancia conocer el trazado hasta llegar a verlo con los ojos cerrados, y que el coche sea como una prolongación de su cuerpo. Esto se hace imprescindible en algunos circuitos que tienen muchos y continuados giros a izquierda y derecha (Montecarlo, Hockenheim, etc). Por este mismo motivo también es interesante cambiar los neumáticos y llenar el depósito de combustible en algunas carreras, y ser muy rápidos al hacerlo.

Una vez estemos convencidos de que podemos hacer un buen papel, a lo que nos ayudará comparar el mejor tiempo que hemos realizado con el récord de la pista, nuestro principal objetivo será el de conseguir un patrocinador. Con su dinero podemos comprar un coche sprint (el más barato), y llegar a la parte más interesante del juego, la competición con otros pilotos por el título de Campeón del Mundo. No hay que pensar que es fácil conseguir buenos resultados. Ni aunque los entrenamientos se nos hayan dado muy bien lo encontraremos sencillo, ya que en la carrera influyen cosas muy distintas. Un buen motivo es el de que al haber coches cuyas trayectorias tiene que calcular el ordenador, este se hace más lento en sus movimientos, y los giros no los podemos hacer con la misma elasticidad que en los entrenamientos. Esto en los 386 se nota poco, en los 286 algo más, y en los



Intentando adelantar a uno de los contrarios. (PC VGA)



Selección de vehículo. (PC VGA)



La cámara nos muestra los fallos y aciertos durante la carrera. (PC VGA)

8086-8 es insufrible, es imposible ganar una carrera. Además, hay pilotos que se las saben todas, como el propio Mario Andretti, y que son demasiado rápidos.

Poco a poco, y con el dinero y los puntos que obtengamos con nuestras victorias, podremos comprar coches más caros e inscribirnos con ellos en otras categorías del automovilismo que nos deparen nuevos alicientes. Si no ganamos suficientes competiciones que nos den este dinero para adquirir nuevos coches, o somos aficionados a destrozarlos asiduamente (cosa que visto con las distintas cámaras de repetición, puede ser bastante divertido), tendremos que volver al punto de partida y buscar un patrocinador. Para evitar esto es recomendable grabar la partida y recobrarla en caso de perder la carrera.

En definitiva se puede decir que este nuevo juego de Electronic Arts puede resultar bastante adictivo aunque no debastador. Su manejo es bastante simple, ya que no tenemos que usar muchas teclas. Esto es de agradecer en cierto modo, puesto que más que un simulador, es un arcade dedicado a la velocidad. Los gráficos vectoriales, que ya se sabe no son demasiado vistosos, lo son aún menos si nuestro ordenador no es muy potente. Si por el contrario sí que lo es y disponemos de una tarjeta VGA color, la cosa varía substancialmente, aunque no resultan demasiado brillantes comparados con los de otros juegos con alguna similitud, como los del Test Drive III (que distribuye la misma empresa). El sonido para un PC sin tarjeta de sonido, es de lo más normalito, pero soporta Adlib y Roland MT-32, que lo mejora notablemente.

Además de todas estas características que nos dan una idea de lo que es el juego, es importante saber que como mínimo se necesitan 583 Kb de memoria RAM libre para poder ejecutarlo, de tal forma que si el MS-DOS que usamos ocupa demasiada, tendremos que quitar cosas como el dispositivo de ratón por ejemplo, para que funcione. También es necesario que nuestro ordenador sea un 286/386 a 10 Mhz o más rápido, para poder disfrutar un poco de lo que el juego nos ofrece, ya que de lo contrario jugar sería un trabajo de chinos sin ninguna oportunidad de conseguir algo.

Alexis Canales

VERSION COMENTADA: PC VGA

Un juego divertido que puede llegar a cansar un poco al llegar a cierta dificultad. Los gráficos son buenos si pensamos que son vectoriales, pero no pasan de ahí. Aunque puede funcionar en ordenadores a 10 Mhz, esta velocidad se queda un poco corta para poder disfrutar del Mario Andretti's Racing Challenge.

OTRAS VERSIONES:

Sólo PC

Creador:

ELECTRONICS ARTS

Distribuidor:

DRO SOFT

Lo mejor:

La variedad de coches y circuitos.

Lo peor:

Para ordenadores con 10 Mhz o más.



Sonidos: 7
Gráficos: 7
Adicción: 7

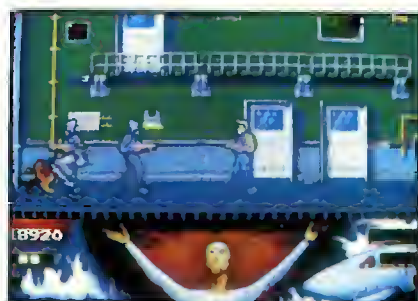
ThunderJaws™

Los peligros del mar



No os extrañéis si los tiburones explotan en el agua. Son robots inteligentes. (Amiga)

En esta ocasión Domark nos introduce en el eterno conflicto de la lucha entre el bien y el mal con un tema que puede resultar bastante original, pero que se ha quedado en un juego simplón.



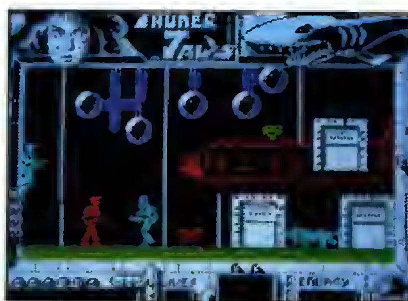
Los enemigos se esquivan con sólo agacharnos. Los perros son más peligrosos. (Amiga)

Thuunderjaws es la conversión de la máquina recreativa del mismo nombre creada por Atari Games. El programa se trata de un típico arcade en el que el objetivo es el de matar a todo enemigo que aparezca ante nosotros, intentando llegar lo más lejos posible a través de los distintos escenarios. Pero lo que lo diferencia de los demás juegos es su original argumento, el jugador maneja a un submarinista que debe destruir la fortaleza de Madame Q, la tal dama pretende crear en las profundidades de su fortaleza subterranea un ejército de mutantes genéticos para apoderarse del mundo.

El juego

Hasta aquí parece que la cosa se pone interesante, pero una vez cargado el programa y tras pasar la presentación, que aunque no espectacular siempre es bien recibida, nos damos cuenta que algo no marcha todo lo bien de lo que desearíamos. El colorido de los gráficos no es el mismo al que uno está acostumbrado a ver en los juegos de Amiga, además el personaje se mueve con bastante lentitud. No, no se trata de que los programadores sean mediocres, sino que lo que han hecho ha sido limitarse a adaptar la versión del Atari ST al Amiga, sin modificar los gráficos para nada, ni aprovechar la capacidad superior de éste.

La fiebre de hacer un juego en un ordenador y luego desde esa versión convertirla a los demás ordenadores hace tiempo que ha pasado, y esto era algo que ya casi todos habíamos olvidado, verdaderamente lamentable, pues teniendo el Amiga y el Atari el mismo microprocesador el trabajo en mejorar la versión de Amiga es mínimo.



En el interior de la base enemiga. (Spectrum)



la base, tratándose del tópico arcade de scroll lateral en el que hay que avanzar hacia la derecha manejando un soldado, aquí hay que llegar hasta la sala de control, destruyendo antes al monstruo que se encarga de custodiarla.

En las dos escenas se pueden recoger armas, maletines de primeros auxilios y tanques de oxígeno, estos últimos tienen la facultad de hacer que recuperemos energía.

También pueden jugar dos jugadores a la vez, no siendo por ello más fácil llegar al final, ya que también se verá incrementada la presencia de los enemigos.

Tampoco se puede comprender la lentidud del juego tratándose de un arcade, lo que casi lo convierte en aburrido y pesado.

Los lectores no deben esperar encontrar en este juego una maravilla, además teniendo en cuenta las últimas creaciones que salen al mercado no creo que este programa deje huella entre los usuarios.

Sólo hay que comparar las últimas conversiones de las máquinas recreativas en las que casi es imposible de diferenciarlas con la original, cosa que no ocurre en ningún momento con esta versión.

Lo único que parece que han aprovechado del Amiga ha sido su capacidad sonora, pues tanto la música como los efectos especiales en algunos momentos llegan a ser espectaculares.

Además el juego no destaca ni por sus escenarios asombrosos ni por la gran cantidad de enemigos, más bien parece que los programadores tenían prisa en acabar el juego, y esto es algo que no debe extrañar a nadie, si tenemos en cuenta que se acercan las navidades y en estas fechas es cuando se venden más juegos de ordenador. Esto es lo que yo llamo un programa malo.

Además el juego está lleno de fallos de programación por todas partes, por ejemplo en la primera fase nos dicen cual es el objetivo en ese nivel, cosa que no volverá a suceder en el resto del juego. Además en esa fase cuando llegamos al monstruo que guarda la puerta sin haberle disparado un sólo tiro, éste sepuede atravesar con toda facilidad hasta llegar a la puerta y así pasar de fase.En la segunda fase cuando caemos por el barranco vemos como sigue el juego, pero nuestro personaje no aparece por ninguna parte.

El juego está estructurado principalmente en dos escenas que según vayamos avanzando aumentarán progresivamente de dificultad. La primera de ellas se desarrolla en las profundidades marinas, manejamos a un buceador que tiene que llegar hasta la entrada secreta de la base, intendando esquivar o eliminar en el recorrido a tiburones cibernéticos, buzos enemigos y demás bichos marinos. La segunda escena se desarrolla ya dentro de

José Dos Santos

VERSION COMENTADA: AMIGA

Este juego parece una tomadura de pelo para los usuarios de Amiga, en esta ocasión Domark ha perdido muchos enteros de popularidad.

OTRAS VERSIONES:
Amiga, Amstrad CPC, Spectrum, Commodore 64 y Atari ST.

Creador:
DOMARK

Distribuidor:
DRO SOFT

Lo mejor:
El sonido.

Lo peor:
La velocidad y los gráficos.



Sonidos: 8
Gráficos: 7
Adicción: 8

ROAD AND CAR

Más coches y pistas

Ahora podemos ampliar fácilmente nuestro repertorio de coches y pistas para el Test Drive III. En un paisaje británico típicamente otoñal, y con los mejores coches del año 1990, nos lo pasaremos de rechupete.



Nuevos coches para jugar con Test Drive III. (PC VGA)



¡Dominguero! menuda caravana que está formando. (PC VGA)

Haz saltar chispas en la carretera conduciendo dos excelentes nuevos coches de esos que sólo se ven en las revistas y la televisión. Ahora es el momento de demostrar nuestra pericia al volante disfrutando además de buenos paisajes, y con la seguridad de que siempre hay una segunda oportunidad para enmendar nuestros errores mortales. Las repeticiones desde distintos ángulos de vista son interesantes y contundentes..., bastante divertidos los accidentes sin víctimas ni daños de ningún tipo.

Las nuevas pistas con un aire muy inglés y en Otoño, con los mismos peligros acuciantes de la primera carretera (montañas, puentes y túneles, aviones, trenes, lagos, ríos, coches, policías, etc), nos harán revivir los buenos momentos pasados frente al monitor con el antiguo circuito, y que, al conocérnoslo a la perfección, dejó de sernos atractivo.

Los dos nuevos coches, con su agresivo aspecto deportivo, y sus inmejorables prestaciones, que en el caso del Acura NSX hizo que se le considerase mejor aún que los de todos conocidos Porsche 911 Carrera4, Corvette ZR-1, Ferrari348ts , Lotus Esprit Turbo SE, etc; y que en el caso del Dodge Stealth R/T Turbo tampoco se queda corto, seguro que harán las delicias de los más aficionados tanto como de los menos.

La línea de gráficos sigue siendo soberbia, y la rapidez muy buena en los ordenadores potentes y aceptable en los 8088-6, cosa no muy común hoy en día. También el sonido sigue siendo bueno , ya que no varía por pertenecer al otro paquete.

Además, en este nuevo diskette se nos incluye un pequeño programa para poder reunir y mezclar los circuitos y coches nuevos con los antiguos, de forma que se abre aún más el abanico de posibilidades de diversión, al poderse hacer más combinaciones. El único inconveniente que tiene es que para poder reunirlos es necesario crear un "disco de jue-

gos", que es lo que se llama a un disco preparado para poder introducir coches y carreteras en él. Estos "discos de juegos", que de cualquier forma parecen otra protección más, lo único que consiguen es hacernos perder tiempo, al igual que el tener que estar buscando las claves para poder jugar.



Alexis Canales



También hay disponibles nuevos escenarios. (PC VGA)

VERSION COMENTADA: PC (VGA)

Buena idea esta de añadir nuevos alicientes a los juegos que en su momento fueron de gran interés. A los que les gustó la primera parte seguro que les gustará esta.

OTRAS VERSIONES:

Sólo en PC.

Creador:

ACCOLADE

Distribuidor:

DRO SOFT

Lo mejor:

Lo mejor: Nuevos paisajes y potencia en los motores.

Lo peor:

Lo peor: El modo de crear un disco de juegos.



Sonidos: 7
Gráficos: 9
Adicción: 9

JUEGOS

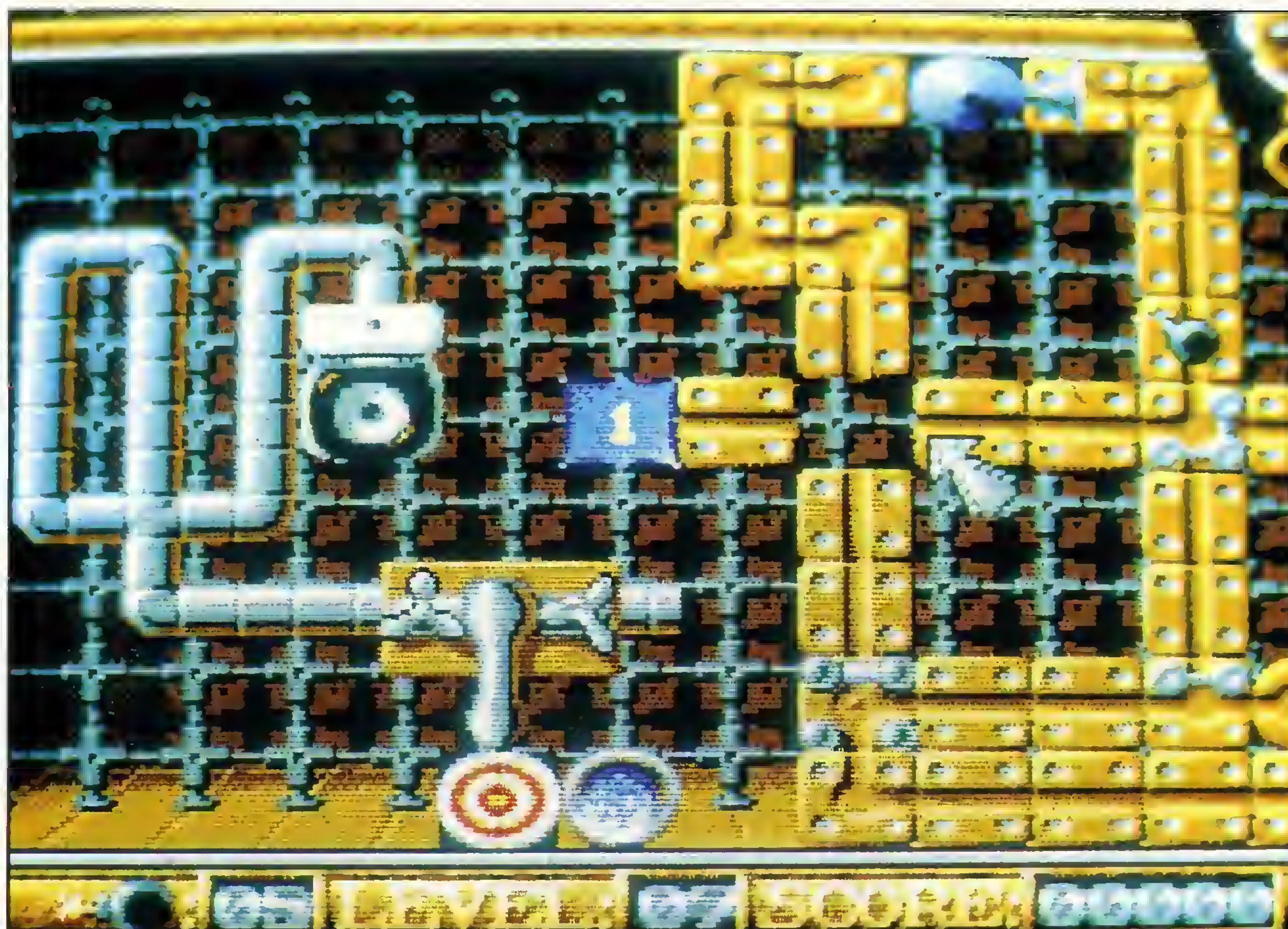
BOSTON BOMB CLUB

Jugando con fuego

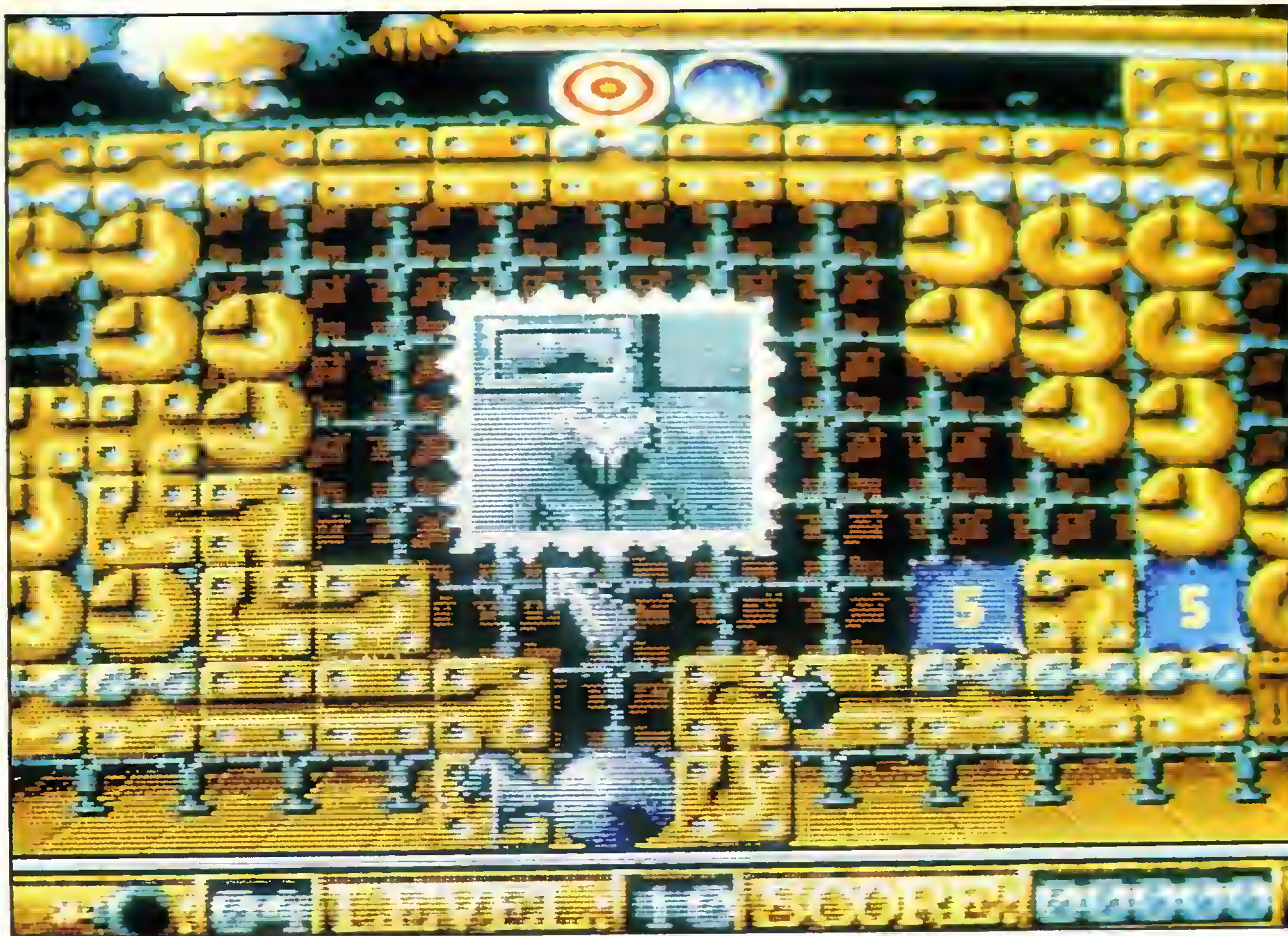
¿Te imaginas jugando a las canicas con bombas? ¿Te imaginas dirigiéndolas desesperadamente hacia un cubo de agua por unos raíles mientras un viejete gracioso intenta que esas bombas no lleguen a su destino? ¿Te imaginas un juego adictivo? Si te imaginas todo esto, te estás imaginando cómo es Boston Bomb Club.

El juego corresponde a ese tipo de ideas originales que comenzaron su invasión tras el éxito alcanzado por el Tetris, y al principio puede recordarnos vagamente a Pipemania, aunque tras dos o tres partidas veremos que ambos juegos son muy diferentes.

La acción se desarrolla en un club



No. El problema no es que toque la trompeta, es lo intrincado del laberinto. (Amiga)



El abuelo tiene mala idea, le encanta deshacer los caminos que con tanto esfuerzo hacemos. (Amiga)

de Boston y, más concretamente, en una especie de mesa de billar en la cual se hallan suspendidos en el aire unos cuadrados con raíles por los cuales pasarán las bombas. Estos cuadrados son de diferentes tipos: algunos simplemente tienen un raíl horizontal o vertical, pero en otros el raíl realiza un giro de noventa grados a derecha o izquierda; por su parte, algunos permiten bifurcaciones, y en este caso hay un dispositivo en forma de barra metálica que cierra uno o dos caminos del cuadro, permitiendo así dirigir la trayectoria de la bomba.

Por supuesto, hay otros tipos de cuadros, entre los que destacan los que cambian aleatoriamente de forma al pulsar con el ratón sobre ellos (los cuales no son cuadros, sino círculos); otros en forma de puente de madera que desaparecen al pasar por ellos una bomba, y unos terceros, también círculos, que giran sobre su centro sirviendo para detener las bombas o hacerlas girar a derecha o a izquierda, según la estructura de los raíles.

Nuestra misión

Bueno, pues nuestra misión para cada uno de los niveles es, simplemente, dirigir las bombas hacia una diana donde serán apagadas por un cubo de agua situado junto a ésta. Para ello, y mediante el uso del ratón, dirigimos un puntero con el cual efectuamos los cambios que tengamos a bien considerar, obviamente sobre los cuadros o círculos en los cuales nos está permitido efectuar esos cambios.

A primera vista no parece muy difícil, pero es que poco a poco las pantallas son más complicadas, existiendo menor intervalo entre el lanzamiento de las bombas. Así, en la primera pantalla no nos encontraremos nunca con dos bombas simultáneamente en juego (a menos que tardemos mucho tiempo en dirigir la primera a su destino, lo cual es improbable incluso en la primera partida), mientras que en pantallas posteriores habrá varias a la vez.

Además de las dificultades derivadas del mapeado de cada pantalla existen también contratiempos añadidos: en la primera fase un viejo que observa nuestra partida se dedicará a cambiar de posición los dispositivos que dirigen las bombas, obligándonos a andar con cien ojos para no perder el control. En otras posteriores un lector hojeará un periódico justo encima de una zona crítica del tablero, de forma que tendremos que jugar a ciegas. A medida que avanzamos encontraremos más dificultades de este tipo.

Tensión creciente

Efectivamente, posiblemente la causa que hace este juego tan adictivo es que la primera pantalla es bastante relajada, pero a medida que vamos superando niveles la frecuencia con la que se lanzan las bombas aumenta y el nerviosismo va creciendo en nuestro interior, llegando a dominarnos. Es una sensación parecida a la que se experimenta en el Tetris al llegar a los últimos niveles con varios pisos por completar...

Llegado a estos puntos (a los que están en la frase anterior) me doy cuenta de que no he comentado la forma en la que se supera el nivel correspondiente, accediendo al siguiente. Comentémoslo, pues.

En cada pantalla aparece un marcador en la parte inferior que nos informa del nivel, de los puntos conseguidos, y del número de bombas que restan por lanzar en ese nivel. Para superar un nivel no es necesario conseguir que todas las bombas lleguen a su destino, sino que pasaremos de nivel simplemente cuando la última bomba por lanzar desaparezca, bien al alcanzar su objetivo, bien al caer al vacío. Esto hace posible que en algunos niveles podamos pasar de pantalla sin que ninguna bomba complete su camino hacia la diana; sin embargo, no creáis que las partidas son eternas. Lo que sucede es que a lo largo de toda la partida nos está permitido dejar caer cinco bombas, lo que equivale a decir que tenemos cinco vidas.

El programa nos otorga la posibilidad de comenzar en varios niveles distintos, para evitar que las partidas se alarguen innecesariamente cuando ya nos sabemos de memoria los primeros niveles. Este acceso, al contrario de lo que sucede en la mayoría de los juegos, no está limitado mediante passwords o códigos.

Valoración

Evidentemente, el punto fuerte de Boston Bomb Club es su originalidad. Aunque algunos de los juegos innovadores de este tipo han llegado a ser demasiado innovadores, perdiendo toda adicción, no es este el caso de B.B.C., un juego donde tan sólo la excesiva dificultad en algunas (demasiadas) ocasiones influye negativamente en la adicción. Además, mal que les pese a los xenófobos, y especialmente a los enemigos acérrimos de todo lo que procede de nuestros vecinos galos, el software francés suele tener un gran nivel, y Boston Bomb Club no es ni mucho menos una excepción. De la mano de Silmarils, creadora de juegos como Colorado, no podía salir un producto mediocre, y tanto los gráficos como el sonido están a la altura de otros productos de la firma.

De los primeros podemos decir que juegan bastante con los tonos cálidos (marrones, ocres, rojos, dorados...) creando un ambiente típico entre bar y club. Están muy bien definidos y contienen infinidad de detalles, tanto estáticos como animados (en los bordes de la pantalla podremos ver gente tomando un sorbo de su jarra de cerveza, por poner un ejemplo). Los personajes que aparecen, como el viejete metomentodo o una exuberante muchacha, están tratados en clave de humor, resultando unas graciosas caricaturas.

Por lo que respecta al sonido, hay sendas músicas de presentación y menú, junto a una más corta al presentar cada fase. También hay efectos de sonido abundantes, como el choque de las bombas con las paredes de las guías o el producido al girar las piezas móviles. En conjunto, el sonido es interesante, y las músicas de calidad, aunque un poco estruendosas.

En cuanto al movimiento, no es muy veloz (afortunadamente), pero está bien resuelto y las bombas dan sensación de ir efectivamente rodando por las guías. Todos los artilugios se controlan mediante el ratón, y responden inmediata y correctamente.

Por último, acción, dificultad y adicción están estrechamente unidas entre sí. La acción es moderada en la primera y tercera pantallas y muy alta en el resto; la dificultad sigue las mismas pautas que la acción y en cuanto

Este acceso, al contrario de lo que sucede en la mayoría de los juegos, no está limitado mediante passwords o códigos.

a la adicción, es elevada, aunque quizá se ve un poco perjudicada por la altísima dificultad con que nos encontramos en niveles como "Big Ben".

Resumiendo, un producto magníficamente logrado tanto a nivel técnico como de originalidad. Si merece o no la pena tenerlo depende de lo mucho o poco que os gusten juegos como Pipemania, pero desde luego por calidad no debe quedar.

VERSION COMENTADA: AMIGA

Apoyado en una de esas ideas originales que han dado lugar a juegos como Tetris o Pipemania, y con una realización técnica y artística de excelente nivel, Boston Bomb Club resulta una interesante elección para los aficionados a emociones fuertes. Eso sí, aviso de su alta dificultad.

OTRAS VERSIONES:

Amiga, Atari ST y PC.

Creador:

Distribuidor:

PROEIN, S.A.

Lo mejor:

El acabado y la idea.

Lo peor:



Sonidos: 8
Gráficos: 8
Adicción: 8

Año III N.° 31
Noviembre 1991

CONSOLAS

ATARI-AMSTRAD-COMMODORE-NINTENDO-SEGA

MEGA-CD

El CD-Rom de la Megadrive

La consola de 16 bit de Sega, la Sega Megadrive, ya dispone de una unidad de CD-ROM que propone un giro completo a los videojuegos a los que estamos acostumbrados. Aunque de momento tardará en llegar a España, os vamos a adelantar algunos detalles. Más que nada por poneros los dientes un poco largos.

El nuevo aparato se conecta a la consola Megadrive con facilidad y funciona a una velocidad de 12.5 Mhz frente a los 7.5 de la propia consola.

El sonido también ha sufrido interesantes mejoras, como son los 8 canales estereos muy similares a los de las máquinas recreativas de Sega. Además, este nuevo modulo nos permite escuchar nuestros compac de música, tanto en 3 como en 5 pulgadas, que son los formatos que aguanta.



Para colmo incorpora la posibilidad de ampliación y reducción de gráficos a gran velocidad, así como rotación de los mismos. También puede simultanear imágenes reales grabadas en el CD-ROM junto con las generadas por la consola.

Por último, cabe recordar la capacidad de un CD-ROM, que es de 500 megas aproximadamente.

Por último sólo quedan algunas preguntas: ¿Cuánto valdrá?, ¿Cuándo estará disponible en España? Esperemos que estas preguntas queden pronto solucionadas.

GAME SOUND

Para oir mejor tu Nintendo

Así se llama uno de los últimos periféricos para la Nintendo: Game Sound. Este pequeño aparato compuesto por un emisor y un receptor con casco nos permitirá escuchar de forma privada los efectos de sonido y músicas de cada uno de los videojuegos disponibles para esta famosa consola.

El mayor atractivo que presenta es que no utiliza cables para conectarse a la consola, funcionando a una distancia de unos 6 metros aproximádamente. Esperemos que alguna empresa se decida a importarlo.



EL MALETIN

Ordena tu Game Boy

En Estados Unidos hay disponible un interesante maletín para la Game Boy llamado GAME KEEPER. Lo más interesante del producto es que nos permite guardar los cartuchos con videojuegos, la fuente de alimentación, las pilas, etc... y mantener de esta forma siempre a punto nuestro equipo.



NINTENDO

A BOY AND HIS BLOB

Una de las series de dibujos animados que más me han llamado la atención es "La Familia Barbapapa". Sin duda alguna era original y muy imaginativa. Por si alguno no os acordáis, los miembros de esta familia tenían el peculiar don de adquirir cualquier forma y solventar así los frecuentes problemas de cada serie.



Los gusanos son indestructibles, pero podemos evitarlos como muestra la ilustración: avanzando mientras suben.

Una misión muy dulce

Uno de los personajes protagonistas de A BOY AND HIS BLOB, Blobert, tiene rasgos similares a los de "Barbapapa", pero se diferencia en que este primero procede del planeta Blobolonia y sólo cambia de forma si le suministramos un determinado tipo de gominolas.

Las gominolas

Hay distintos tipos y cada una de ellas tiene un efecto distinto sobre nuestro amigo Blobert. Así, podemos proveerle de gominolas de naranja, lima, cerveza, miel o clementina y hacer que se convierta en una escalera, un puente o cualquier otro utensilio que necesitemos en un determinado momento del juego.

¿Que qué utilidad tiene esto?, pues bien, sabed que el malvado emperador de Blobolonia tiene prohibido que sus súbditos tomen vitaminas, para él son veneno puro, y la población se alimenta a base de esponjitas y chocolate. Nosotros, que somos buenos chicos, buscaremos tesoros para comprarles vitaminas y acabar así, de una vez para siempre, con el malvado emperador.

En cuanto a la técnica...

El tema es gracioso y adecuado para un juego de este tipo, no contiene ningún tipo de esa "violencia barata" que abarrota íltimamente los juegos. Estimula enormemente el cerebro del jugador, obligándole a pensar cuales serán sus pasos en cada una de las pantallas.

Los movimientos de los muñecos son correctos, sin demasiadas complicaciones, el sonido adecuado y las transformaciones de nuestro amigo Blobert son originales y afables. Es una lástima que no se hayan incluido algunas animaciones más, ya que en ocasiones parece algo brusco.

Concluyendo, se trata de un juego interesante y ameno que nos mantendrá pegados al ordenador durante un montón de tiempo. En especial lo recomendamos a los jugadores cansados de videojuegos donde la precisión y los movimientos cardíacos son su primer y único aliciente.

CONSOLA:
NINTENDO
Lo mejor:
Muy original.
Lo peor:
Difícil en ocasiones.



Sonidos: 7
Gráficos: 7
Adicción: 9

AYUDAS



Licorice - Escaleras.



Cinnamon - Soplete.



Cola - Burbuja.



Vainilla - Paraguas.



Strawberry - Puente.



Tangerine - Trampolín.

JUEGOS

GAMEBOY BURAI FIGHTER

Lucha en el espacio

Burai tiene un único objetivo, la conquista del universo. Ha creado ejércitos de robots mutantes con capacidad para montar miles y miles de robomutantes cada día. Los ejércitos Burai pronto se harán tan grandes y poderosos que nadie les podrá impedir hacerse con toda la galaxia.



No obstante no les será tan fácil, para ello estás tú, con un Pack Proton para surcar los agrestes cielos del espacio y un cañón láser para enfrentarte al ejército de mutantes y a sus principales cabecillas. El objetivo consiste en penetrar en las cinco bases, destruir a los cinco monstruos gigantes que las custodian y llegar hasta el malvado Burai para destruirle.

Pero no os asustéis, para ello hay disponible una gran variedad de armas con las que podemos eliminar más fácilmente a nuestros enemigos. Hay tres tipos, el láser, el misil y el anillo, cada una de ellas con tres niveles de potencia. El arma cambia al coger un símbolo diferente y según el número de ellos que cojamos dispondremos de más o menos potencia de disparo. También hay disponible una especie de cápsula, al cogerla girará a nuestro alrededor protegiéndonos de los disparos de los enemigos.

Como último recurso disponemos de las bombas de cobalto que dejan los enemigos al ser eliminados, cuando dispongamos de una determinada cantidad podemos destruir a todos los enemigos de la pantalla con sólo pulsar un botón. Es muy útil cuando estamos rodeados por los enemigos y no tenemos salida alguna.

Los enemigos

Hay varios tipos de enemigos, cada uno con sus propias técnicas de ataque. Estos son Giganticrab, una especie de araña gigante que lanza veneno; Jawsipede, se parece a un ciempiés y se elimina destruyendo cada uno de sus módulos; Fangskull, una especie de calavera que arroja huesos; Tworching, lanza terribles bolas de fuego y Slimedragon, un monstruo de escamas verdes y el más temible de todos los enemigos.

Burai Fighter es uno de esos juegos que sin aportar ningún elemento nuevo, fascinará a todos los aficionados a los videojuegos del tipo arcade. Mucho disparo, movimiento un tanto molesto y una buena cantidad de armas para masacrar a los de siempre: los pobres extraterrestres con ansias imperialistas.

CONSOLA:
GAMEBOY

Lo mejor:
Los gráficos.

Lo peor:
El juego de siempre.



Sonidos: 6
Gráficos: 6
Adicción: 6

CONSOLAS

MEGADRIVE DYNAMITE DUKE

Un soldado de fortuna



Los enemigos se arullan tras los vehículos, tendremos que afinar la puntería.

"Hace algún tiempo, cuando el efecto invernadero acabó con la capa de ozono y asoló la mitad de la población del planeta, los seres humanos sobrevivientes consolidaron las naciones en un sólo bloque, reuniendo a los más prestigiosos científicos. Ya que no se podía reponer esta capa, tan importante para la vida en el planeta, los científicos decidieron que sería el hombre el que debería adaptarse a los nuevos tiempos...

Pero no fue todo tan sencillo, cuando las investigaciones estaban empezando a dar fruto, yo, uno de los científicos más sabios del planeta decidí abandonar el proyecto y recluirme en una isla llamada Rantan. ¡Cuando era pequeño soñaba con ser el jefe de la pandilla y mandar, mandar mucho... pero todos los niños me pegaban y se reían de mí! Ahora había llegado esa ansiada oportunidad, mi venganza sería terrible y yo sería el que lanzase las carcajadas y alguna que otra bofetada.



Cada fin de fase tiene un peculiar enemigo. Necesitaremos muchos reflejos y velocidad para eliminarlos.

Tenía los medios, esos científicos estúpidos que participaron en el proyecto de adaptación habían trabajado para mí sin saberlo, les había robado los documentos donde se indicaban los nuevos descubrimientos y ahora estaba en disposición de crear mi propio ejército de mutantes. ¡Ahora sería yo el jefe!, ¡sí!. Ya no me volverán a llamar Doctor Ashe, ahora soy el Coronel Ashe, ¡el jefe!, ¡sí!, ¡el jefe!, y la Tierra será mía y todos me obedeceráṫn... o al menos eso espero."

"Que equivocado estaba el pobre Doctor Ashe o, como a él le gusta: su excelencia el Coronel Ashe. Yo soy Duke Frederick Beefeater, Dynamite Duke para los amigos, y mi misión es acabar con esas ansias imperialistas de Ashe. Para ello cuento con mi mano biónica, me proporciona una fuerza descomunal y además poseo amplios conocimientos en artes marciales y el manejo de armas.

Esos mutantes lo pasarán mal y el doctor Ashe no tardará en caer a mis pies, si no me creéis no tenéis más que leeros el guión: yo soy el protagonista."

El juego

Dynamite Duke es un juego de acción que se desarrolla a través de seis niveles de dificultad progresiva con scroll horizontal, en cada uno de los cuales debemos acabar con el típico enemigo de fin de nivel. Todo para llegar hasta el reactor nuclear y acabar con el malvado coronel Ashe que, por cierto, no se encuentra solo.

El protagonista del juego está equipado con un fusil ametrallador y además puede dar patadas a los enemigos y terribles puñetazos con su mano biónica. Con un poco de habilidad y reflejos conseguirás eludir los ataques del enemigo a la vez que vas destruyendo la instalación.

Valoración

Nos encontramos ante un juego bien desarrollado, con buenos gráficos, efectos de sonido, animaciones rápidas y elaboradas, y lo más importante, muy adictivo. Para que os hagáis una idea os diremos que es similar al Operation Wolf, pero manejamos al personaje por la pantalla, lo que proporciona una mayor variedad de movimientos y acciones.

CONSOLA:
MEGADRIVE

Lo mejor:
La acción

Lo peor:
Resulta difícil



Sonidos: 8
Gráficos: 8
Adicción: 9

CALIFORNIA GAMES

Deportes de costa americana

Cuatro especialidades con garra suficiente como para quedarse "enganchado" unas horitas a la máquina, haciendo bicicleta, surf, dandole al monopatín o demostrando nuestra habilidad con el balón.

En primer lugar nos encontramos con un circuito de BMX, esas bicicletas montañesas y todoterreno capaces de casi todo. Un circuito complicadillo con multitud de obstáculos donde lo difícil es no pasarse la mayor parte del tiempo "esmorrados". La pantalla ofrece una pequeña porción de la pista, por lo que los cambios de dirección sorprenden continuamente. Subidas difíciles de subir y bajadas facilísimas de bajar (sobre todo rodando) convierten a este juego en una prueba para los que alardean de agilidad y nervios templados.

La segunda prueba de los Juegos Californianos se desarrolla en el agua, sobre una tabla y entre olas lo suficientemente grandes como para desanimar a cualquiera. Hacer surf precisa un control ejemplar y lograr puntos haciendo figuras y saltos sin terminar buceando. Francamente apasionante pero difícil sin un entrenamiento feroz.

De la tabla acuática a la de ruedas, al monopatin. En una pista en forma de "U" mas bien criminal, los puntos hay que arañarlos dando saltos y mil piruetas. Manejar al skater implica una atención que acaba con el mas sosegado de los jugadores. Cuando se coge el tranquillo parece que resulta menos complicado, pero tan solo es una alucinación pasajera que termina con nuestro pobres huesos en el suelo.

El cuarteto de californiadas finaliza con algo que no tiene nombre en español pero que goza de larga tradición entre los amantes de dar pataditas a balones y similares. Consiste en mantenerlo en el aire el mayor tiempo posible, evitando que toque el suelo.

En general los movimientos en los cuatro deportes son suaves y la maquina responde con rapidez a nuestras instrucciones.

CONSOLA:
LYNX
Lo mejor:
Cuatro juegos al precio de uno.
Lo peor:
Hay que entrenarse mucho.



Sonido:	7
Gráficos:	8
Adicción:	8

ELECTROCOP

El futuro no es de la policía

Dentro de algunos siglos, mas o menos, una malvada y terrible máquina rapta a un familiar del Presidente y se dispone a cargarselo con impunidad y alevosía, que no es nada bueno. Las fuerzas del bien, encarnadas en el héroe del año, Electrocop, han decidido que no, que de eso nada.

El maloso se encuentra en una antigua sede del cuerpo policial, lleno de ascensores, pasadizos y plantas de pisos, no de pies. Allí tiene lugar el enfrentamiento, con láseres, cohetes y trampas en cantidad.

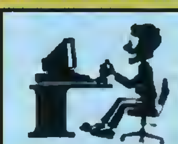
El planteamiento del juego es bastante espectacular, ya que se juega en un segundo plano, mientras que las paredes anterior y posterior quedan translúcidas, permitiendo al usuario darse cuenta de los movimientos que por las salas contiguas puedan producirse. En cualquier caso es un sistema que no habíamos visto antes en esta consola.

Probablemente para desengrasar las neuronas y tomarse un relativo descanso, encontraremos ordenadores que nos van a permitir jugar a cosas más elementales, tipo derribar ladrillos con una pelota y naves contra meteoros. Esos mismos ordenadores nos darán datos sobre el armamento que podemos encontrar y alguna que otra clave para acceder a niveles superiores.

Ni que decir tiene que el malo de la película está protegido por cientos de robots dedicados en tornillo y tuerca a fastidiarnos lo más posible.

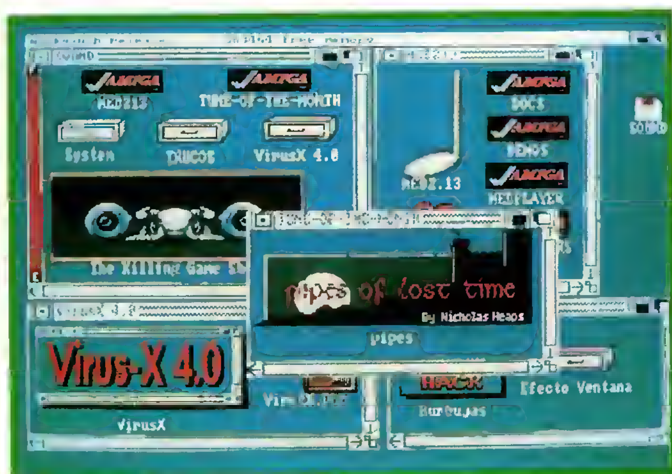
Electrocop es una aventura muy dinámica que gustará especialmente a los amantes de las carreras por largos pasillos con monstruos pisándoles los talones. No gustará a los usuarios tranquilos y pachones.

CONSOLA:
LYNX
Lo mejor:
La perspectiva y los movimientos.
Lo peor:
La excesiva cantidad de enemigos.



Sonido:	7
Gráficos:	8
Adicción:	7

AMIGA USER Nº1



¿SE PUEDE PEDIR MAS?

Ref.: 594. Sólo 2.500 Ptas.
(IVA y gastos de envío incluido)

TRUCOS, ANTIVIRUS, PROGRAMAS, ETC.



MED, UNO DE LOS MEJORES PROGRAMAS DE MUSICA PARA AMIGA. CONSTRUYE TUS PROPIAS PARTITURAS.



DEMO JUGABLE DEL KILLING GAME SHOW.

RESERVA TU PROXIMO AMIGA USER

SONIC THE HEDGEHOG (Megadrive)



Durante la presentación prueba a apretar Arriba, Abajo, Izquierda y Derecha. Si lo has hecho bien, oirás un breve pitido. Pulsa rápidamente el botón A y START, podrás acceder a una pantalla de opciones que te permitirá ir a la fase que desees (incluída la última).

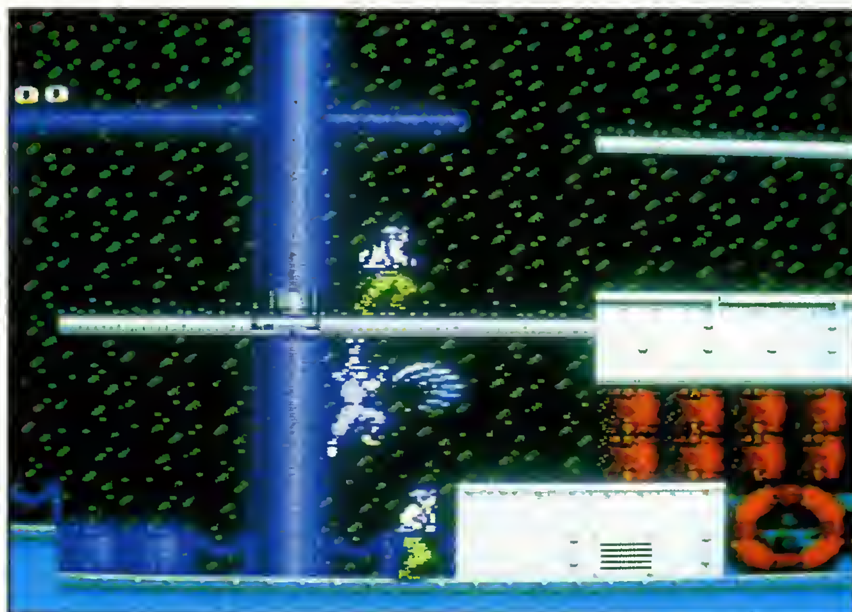
Marc Vilalta Pons (Barcelona)

BLUE SHADOW (Nintendo)

Si no consigues pasar de fase, no te agobies, teclea la siguiente "sucesión indefinida": A, A, A, A, B, B, B, B, A, B, A, B, A, B, A, B. Si lo has tecleado bien oirás un leve pitido. Ahora con los dos controladores tendrás acceso a cualquiera de las fases del juego:

CONTROLADOR 1	CONTROLADOR 2	FASE
NADA	- B	- 1.2
NADA	- A	- 1.3
NADA	- A, B	- 1.4
B	- NADA	- 2.1
B	- B	- 2.2
B	- A	- 2.3
B	- A, B	- 3.1
A	- NADA	- 3.2
A	- B	- 3.3
A	- A	- 4.1
A	- A, B	- 4.2
A, B	- NADA	- 4.3
A, B	- B	- 5.1
A, B	- A	- 5.2

Jordi Lluhen (Barcelona)



BOSTON BOMB CLUB (Todos los formatos)



Este es un juego de reflejos y mucha habilidad. Si quieres pasar las fases con holgura, prueba a estudiar detenidamente todos los recorridos disponibles para llegar al cubo de agua. Puedes hacerlo con facilidad con sólo atrapar las bombas, pero ten cuidado, con el tiempo pueden explotar.

Piensa que en ocasiones tendrás que accionar algún botón secreto, pero ten cuidado, sólo tienes que accionarlo una vez.

GARGOYLE'S QUEST (Game Boy)

Prueba a teclear estas claves, te proporcionarán gratas sorpresas:

EAGG-TN99
K8EE-5WBD
ZGBZ-ABYP
ZFRZ-GBZQ
HSD6-JHQQ
IT9Q-VL6S
9U5J-LAVZ

HERO QUEST
(Todos los formatos)

La mayor dificultad que entrañan muchos juegos de este tipo es la complejidad de los laberintos y aunque en Hero Quest esta no es desmesurada, os ofrecemos unas ayudas y unos mapas que os ayudarán a finalizar con mayor facilidad el juego, sobre todo si jugáis con un solo personaje.

Por lo general, los juegos de rol, son siempre distintos y sólo el azar determina si un enemigo, un obstáculo o los mismísimos escenarios van a permanecer igual. En esta versión del famoso juego de tablero se han cambiado algunos aspectos, como es el caso de los escenarios, que permanecen siempre de igual forma o como el caso de algunos enemigos que suelen estar siempre en las mismas habitaciones. También algunos objetos permanecen en los mismos lugares, como es el caso de los tesoros, algunas pociones y todas las trampas del suelo.

Otro detalle con una importancia vital en el desarrollo del juego es la lectura detenida de algunos de los capítulos del manual de instrucciones. Es muy importante saber que ayudas proporcionan las armas y contra que enemigos son efectivas las pociones mágicas. Es una pena desperdiciarlos y no disponer de ellos en momentos de necesidad.

La elección de las armas adecuadas también es muy importante, así si escogemos la lanza podemos atacar a los enemigos desde una posición vertical. Con el arco podemos utilizar un truco mucho más útil y es atacar a distancia, así podemos eliminar a un enemigo que se encuentre en otra habitación o a lo largo de un pasillo sin correr el peligro de que nos ataque.

Puertas secretas

Es muy importante que examinemos detalladamente todas las habitaciones, porque es posible que en ellas se encuentren monedas, pociones o incluso armas que más tarde nos pueden ser útiles para nuestra misión.

También es importante que busquemos puertas secretas, en ocasiones es imposible o casi imposible avanzar si no hemos encontrado alguna y además nos ofrecerán acceso a otras habitaciones que pueden contener importantes pociones o tesoros.

Recolectar todos los 'dineros' nos reportará al final la posibilidad de comprar equipo para facilitar cada una de las misiones. Por lo tanto, coge todo lo que puedas.

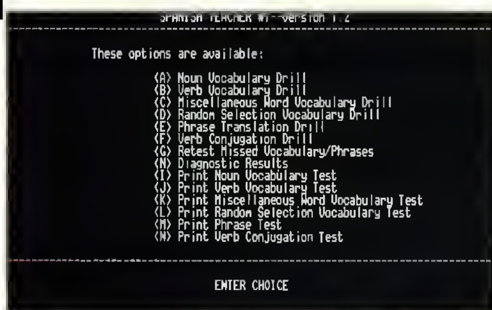
Otros consejos de interés:

Si vas a jugar con un solo jugador, escoge el personaje que desees controlar y el enano. Este último te servirá, sin mover el otro, para limpiar toda la sala de enemigos. Después puedes dejar que un enemigo lo elimine y recorrer con el otro jugador tranquilamente todas las fases, recogiendo y examinando las habitaciones que el otro no pudo. Conseguiremos más puntos y conservaremos la energía.

Otro consejo es, al escoger el mago y el elfo, elegir bien los tipos de magia a utilizar. Algunos de ellos nos permiten sanar el cuerpo, con lo cual nos será mucho más fácil avanzar en el juego. Los tipos de magia vienen especificados en las instrucciones del juego.



LENGUAGE TEACHER.



Es un programa tutorial para practicar inglés, por medio de vocabulario, conjugación de verbos, etc. Facilita al usuario la ampliación de su vocabulario, así como repasar aquellas palabras que ya conoce.

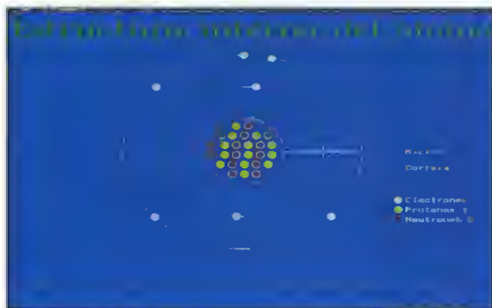
Debido a como ha sido planificado, el programa va aumentando paulatinamente su grado de dificultad, estando al alcance del usuario retroceder en cualquier momento para repasar determinadas partes.

Estas las distintas opciones del menú:

- Práctica de vocabulario de sustantivos.
-Práctica de vocabulario de verbos.
- Práctica de vocabulario de palabras misceláneas.
- Práctica de vocabulario de selección al azar.
- Práctica de traducción de frases.
- Práctica de conjugación de verbos.
- Repasar las frases o vocabularios incorrectos.
- Diagnosticar los resultados.
- Imprimir el examen de vocabulario de sustantivos.
- Imprimir el examen de vocabulario de verbos.
- Imprimir el examen de vocabulario de palabras misceláneas.
- Imprimir el examen de vocabulario de selección al azar.
-Imprimir el examen de frases.
- Imprimir el examen de conjugación de verbos.

DISTRIBUIDOR:
SOFT-MAIL
REF.:
EX-187
DISCOS:
2
PRECIO:
2.400 Ptas.

¿QUE ES LA QUIMICA?



Que la informática es una buena herramienta para nuestros estudios es algo que ya hemos dicho numerosas veces y siempre es satisfactorio encontrar nuevas aportaciones de éste tipo.

¿QUE ES LA QUIMICA? nos va a llevar en un recorrido por las bases de esa magnífica y necesaria ciencia que no todos dominamos o siquiera conocemos de forma rudimentaria.

Al introducirnos en el programa entramos en un menú principal con cuatro opciones a elegir:

- Qué es la química.
- Constitución de la materia.
- Nomenclatura y anotación química.
- Test de conocimientos.

La primera opción nos habla de las generalidades de ésta ciencia, su división, las materias primas, etc. Todo ello mediante un cuidado texto y una buena selección de gráficos.

La segunda opción habla de los materiales químicos, nos muestra una tabla periódica de los elementos en donde, mediante los cursores, podremos señalar el elemento que deseemos y obtendremos su nombre, número y peso atómico, estructura y grupo.

En la tercera opción aprenderemos como se utiliza la nomenclatura en química, sabremos cómo se escribe un ácido, una base, un anhídrido, un hidruro, etc.

En la cuarta y última opción se nos ofrece la oportunidad de averiguar lo aprendido en las opciones anteriores mediante un buen test de conocimientos. Cuando lo hayamos terminado se nos indicará el porcentaje de aciertos con un gráfico de barras.

DISTRIBUIDOR:
SOFT-MAIL
REF.:
SX-70
DISCOS:
1
PRECIO:
1.200 Ptas.

SCOOTING GALLERY (Windows)



SCOOTING GALLERY es un divertido juego de tiro al blanco, mediante el uso del ratón, donde podemos realizar varias modalidades de éste entretenido deporte, con la ventaja que nunca podremos herir a nadie debido a nuestra mala puntería.

El programa tiene un menú principal con seis opciones: INFORMACION, AYUDA, SALIDA al administrador de programas de Windows, RECORDS, PRACTICA y, por último, el juego propiamente dicho.

SCOOTING GALLERY nos va a presentar siete niveles diferentes de juego, aunque tres de ellos se repiten con variaciones.

El primero y el cuarto tratan de una típica galería de tiro al blanco, en donde, sobre bandas móviles, corren diferentes objetos que nosotros debemos derribar mediante un punto de mira que moveremos con nuestro ratón. Cada objeto tiene una puntuación diferente que se nos indica en la parte inferior de la pantalla.

Los niveles segundo y quinto, consisten en tiro al plato. Los niveles tercero y sexto tratan de tirar a una diana. En el nivel tercero sólo hay una, pero en el sexto serán dos, duplicando la dificultad.

El séptimo nivel nos muestra un par de casas por donde irán apareciendo una serie de sujetos a los cuales deberemos de disparar, pero con sumo cuidado de no herir a un niño o una señora que también irán apareciendo.

DISTRIBUIDOR:
SOFT-MAIL
REF.:
WX-1
DISCOS:
1
PRECIO:
1.200 Ptas.

SISTEMA PARA EL MANTENIMIENTO DE ORDENADOR

TODO LO QUE NECESITA PARA ACABAR CON LA SUCIEDAD DE SU ORDENADOR Y MANTENER SU EQUIPO LIMPIO Y SEGURO

Es sorprendente como confirma cualquier técnico de mantenimiento, que muchas llamadas se deben simplemente a que el equipo esta sucio.

Por causa de las cargas estaticas las oficinas modernas acumulan polvo y suciedad, que en ocasiones no se aprecia a la vista, pero pueden afectar a los equipos delicados. Y lo peor es que si se intentan usar métodos convencionales de limpieza, es muy probable que, además de no servir para nada, provoquen un daño irreparable. El kit de limpieza multiuso BiD ha sido diseño especialmente para ofrecer una forma sencilla, segura y efectivade limpiar todo y ahorrar tiempo y llamadas al servicio de reparaciones. Todo ello guardado en una atractiva caja para que sea más comodo y compacto.

Sirve para limpiar unidades de diskettes, teclados, limpiar pantallas, ratones, impresoras.

El Kit se compone de un diskette de limpieza una brocha de aire, un liquido de limpieza de cabezas de disco, un spray con liquido de limpieza para monitores.

Sistema para unidades de 5"1/4 Ref.: CS-45

P.V.P: 4.500 Ptas.

Kit para unidades de 3 " 1/2 Ref.: CS43

P.V.P: 4.500 Ptas



El Kit incluye todo lo que se necesita acabar con la suciedad en el ordenador



El disco-limpiador se rocia con la solución no abrasiva que permite limpiar las cabezas sin desgastarlas.

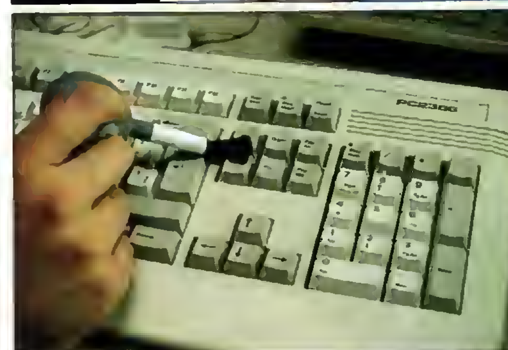


Las pantallas, por su carga estática atraen polvo y suciedad.





El disco de limpieza será de 3"1/2 ó 5"1/4 según el sistema adquirido.



La ceniza y el polvo en los teclados puede originar problemas de contacto en las teclas.

PEDIDOS POR TELEFONO (91) 319 80 37

CONVERSOR DE FICHEROS ASCII AMIGA-PC

El colmo de la compatibilidad

Los usuarios de Amiga que utilicen más o menos a menudo el emulador PC conocerán también una utilidad llamada Dos-2-Dos, perteneciente a Central Coast Software, que se encarga de convertir una de nuestras unidades de disco en una disquetera de 720k IBM, permitiéndonos transferir ficheros de un formato a otro.

Lamentablemente, la conversión se hace tal cual, es decir, cada código ASCII en el rango 0-255 de Amiga se traslada al mismo código de PC. Como los acentos y los signos abiertos de interrogación (¿) y exclamación (¡) se encuentran en posiciones distintas de la tabla ASCII, según consideremos la de Amiga o la de PC, el resultado es que al trasladar un fichero de texto de un sistema a otro tenemos luego que hacer uso de algún procesador de textos para cambiar los ininteligibles caracteres que aparecen entre las palabras del texto por los correspondientes acentos. Esto puede convertirse en una tarea bastante tediosa, ya que nunca sabemos qué caracteres han sido modificados hasta que los vemos; es decir, si durante el tecleo del texto en nuestro Amiga utilizamos el símbolo del céntimo (¢), y no nos acordamos de haberlo hecho al entrar en modo PC, nos daremos cuenta de nuestro error demasiado tarde, cuando ya se haya entregado el listado, o el disquette con el texto...

La solución

El programa en BASIC que os presentamos en esta ocasión se encarga de tomar un fichero ASCII de Amiga y convertirlo en otro fichero ASCII, pero con los códigos traducidos, de forma que los acentos se ven sustituidos por caracteres que al ser convertidos a formato IBM representarán la vocal acentuada originalmente. Este programa NO LEE NI ESCRIBE DISCOS EN FORMATO MS-DOS; sólo traduce los códigos.

Por supuesto, no sólo los acentos son "traducidos". En realidad, el programa crea una tabla de 256 elementos, uno por cada código ASCII, creando una equivalencia entre cada carácter de Amiga y uno de IBM. Como el juego de caracteres del Amiga no es igual al de IBM, he optado por crear una traducción aproximada, que puede ser retocada por quien lo considere oportuno para sus intenciones. La traducción sigue estas reglas:

- los códigos 0 a 31 y 32 a 127 se mantienen con el mismo valor; los primeros porque habitualmente consisten en secuencias de control cuya modificación puede ser crítica; los segundos porque son exactamente los mismos: de hecho, el verdadero código ASCII comprende sólo los valores 32 a 127, que son siempre iguales en cualquier sistema informático que utilice este código.
- los códigos 128 a 159 se convierten en 0; estos valores son utilizados por el Amiga para identificar la pulsación de teclas de función, la tecla HELP, y similares, por lo que gráficamente se representan como el carácter 0.
- los códigos 160 a 255 se convierten de acuerdo con los valores introducidos en las líneas DATA. Aquí se producen las mayores divergencias entre uno y otro código, así que la traducción es aproximada y muchos de vosotros desearéis modificarla. En particular, las letras mayúsculas acentuadas de las que sí dispone el Amiga y no el PC se sustituyen siempre por la vocal en mayúscula sin acento, con excepción de dos o tres que tienen el carácter correspondiente.

Más compatible, casi imposible

Posiblemente una de las características más inusuales de este programa es que funciona sin efectuar ninguna modificación en AmigaBasic y QuickBasic. a excepción de una línea del subprograma traduce, que será inc=1 cuando estemos ejecutándolo en un Amiga e inc=2 cuando el ordenador sea un compatible. Esto es debido a que AmigaDOS marca el fin de línea con un caracter (0Ah), mientras que el PC utiliza dos (0Dh y 0Ah).

La razón de esta inusitada compatibilidad es bastante sencilla: ambas versiones del BASIC han sido realizadas por Microsoft, de forma que la sintaxis es la misma incluso en las instrucciones de E/S, que habitualmente son las que más varían de una versión a otra. A pesar de todo, el programa podría ser mejorado sustancialmente si se introdujeran filtros de entrada para los nombres de los ficheros, algo que no puede hacerse sin romper la compatibilidad debido a que AmigaDOS utiliza el símbolo de división normal para separar los nombres de directorios (ej: DATOS:TEXTOS/ASCII/fichero). mientras que MS-DOS utiliza

el de la división entera (ej: B:TEXTOS\ASCII\fichero).
Trasladar este programa a GW-BASIC presenta varias complicaciones. Por un lado, como podéis ver se trata de un programa sin números de línea y con subprogramas (¡es un programa estructurado muy cuco!). No es demasiado difícil salvar este obstáculo, pero hay que conocer bien tanto GW-BASIC como AmigaBasic para convertir los subprogramas en subrutinas. Por otro lado, un problema más serio: las variables de cadena en AmigaBasic y QuickBasic pueden tener hasta 32767 caracteres de longitud: es difícil que alguien escriba párrafos de semejante tamaño. Sin embargo, en GW-BASIC las cadenas pueden tener sólo hasta 255 caracteres, y es muy posible que a lo largo del texto existan párrafos de mayor longitud. Para conseguir que el fichero resultante tuviera el mismo aspecto que el original habría que diseñar una rutina que diferenciase entre los párrafos de 255 caracteres y los que, por ser de mayor longitud, quedan divididos en dos o más trozos. Conseguir que esta rutina funcione tanto en GW-BASIC como en las otras dos versiones es sumamente complicado.

Los consejos de la abuelita...

Para terminar, unas cuantas aclaraciones y consejos. En primer lugar, la rutina de tratamiento de errores no es ninguna obra de arte (lo sé, lo sé, es una m...), pero había graves problemas al suceder la mayoría de los errores de disco en subprogramas. Por eso, en lugar de intentar subsanar el problema de la forma más elegante posible me he visto obligado a cortar por lo sano y a hacer RUN (que no lo vean mis profesores de informática...).
Es casi imposible que tengáis problemas de memoria al ejecutar este programa, pero si así fuera cambiad el 4096 que hay en la instrucción OPEN del subprograma le nombre por una cantidad menor (probad, en este orden, con 3072, 2048, 1024, 512, 256 y 128). El programa funcionará tanto más despacio cuanto menor sea el número, lo aviso.
Llevad cuidado con las líneas DATA. Si os olvidáis de alguna coma el programa mostrará un mensaje de error (OUT OF DATA). Si cambiáis inadvertidamente algún número por otro la traducción variará, y los resultados pueden ser desastrosos...
Quizá alguien se pregunte la utilidad de este programa en un entorno PC. Bien, la traducción lógica (la realizada por este programa) puede hacerse en modo Amiga y luego utilizar Dos-to-Dos para la traducción física; o bien al contrario, cambiando primero el fichero de formato Amiga a MS-DOS y después ejecutando este programa en QuickBasic. El resultado es el mismo, lo juro, con la única diferencia de que el proceso de traducir los códigos ASCII será más rápido en un PC, al compilarse el programa.
Por último, el programa, tal como está (es decir, sin modificar el mencionado 4096), traduce a razón de unos 3,5 a 4 Kbytes por minuto, ejecutándose en el Amiga. Sobre QuickBasic, en un 8088 a 9,5 Mhz, el promedio se eleva hasta casi 38 Kbytes. No es un mal promedio, ¿no créeis?

Ricardo Palomares

CONVERSOR

```
' ********************************************************************
' **                                                                **
' ** CONVERSOR DE FICHEROS ASCII extendido de Amiga a ASCII/IBM **
' **       RIPsoft 1991 - Ricardo Palomares para MEGAOCIO - ver. 2.00     **
' **       Este programa ha sido desarrollado en un Commodore Amiga,       **
' **       pero funciona también en QuickBasic (PC) sin hacer cambios       **
' **            Dedicado a mis amigos de la Universidad Carlos III            **
' **                                                                **
' ********************************************************************

ON ERROR GOTO errores
WIDTH 80
DEFINT a-z
OPTION BASE 0
DIM a(255)
CALL leetrad(a())
resp$="S"
WHILE resp$"N"
  file1$=""
  file2$=""
  CALL leenombre(file1$,"fuente")
  CALL leenombre(file2$,"destino")
  CALL traduce(file1$,file2$)
  CLOSE
  CALL mas(resp$)
  FOR i=0 TO 5000:NEXT
WEND
CLS
END ' Fin del programa principal

SUB leetrad(a()) STATIC ' Carga tabla de traducción
  ' Los primeros 128 caracteres se traspasan tal cual
  FOR i=0 TO 127
    a(i)=i
  NEXT
  ' Los caracteres 128 a 159 se convierten en 0
  FOR i=128 TO 159
    a(i)=0
  NEXT
  RESTORE
  ' Carga la traducción de los últimos 96 caracteres
  FOR i=160 TO 255
    READ a(i)
  NEXT
END SUB
' DATAS con los códigos de traducción
DATA 32,173,155,156,15,157,124,21,249,248,166,174,170,173,248,205
DATA 248,241,253,51,39,230,20,249,250,249,167,175,172,171,172,168
DATA 65,65,65,65,142,143,146,128,69,144,69,69,73,73,73,73
DATA 68,165,79,79,79,79,153,120,237,85,85,85,154,152,80,225
```

CONVERSOR

```
DATA 132,160,97,97,132,131,145,135,138,130,101,137,141,161,140,139
DATA 235,164,149,162,147,111,148,246,111,151,163,150,129,121,112,152


SUB leenombre(file$.mensaje$) STATIC ' Lee del teclado un nombre de fichero
                                     ' y lo abre. Permite que el usuario
                                     ' visualice directorios.
 CLS
eti2:
 WHILE file$=""
  PRINT"Teclea 'DIR ath' para obtener un directorio, o el nombre del fi-"
  PRINT"chero ";mensaje$;" (incluye el path): ";
  INPUT"".file$
  PRINT
 WEND
 file$=UCASE$(file$)
 IF file$="DIR"THEN file$="DIR "
 IF LEFT$(file$,4)="DIR "THEN
  file$=RIGHT$(file$,LEN(file$)-4)
  FILES file$
  file$=""
  PRINT
  GOTO eti2
 END IF
 IF mensaje$="fuente"THEN ' Si se pide el fichero fuente se abre en modo
  apert$="I"              ' INPUT y con numero de archivo 1.
  numfich=1
 ELSE
  apert$="O"              ' Si se pide el fichero destino se abre en modo
  numfich=2               ' OUTPUT y con numero de archivo 2.
 END IF
 OPEN apert$,numfich,file$,4096 ' Reservamos un buffer de E/S de 4Kbytes.
END SUB

SUB traduce(file1$,file2$) STATIC ' Lee de un archivo, traduce, y graba en
 SHARED a()                       ' el otro.
 inc=1 ' inc=1 en AmigaBasic; inc=2 en QuickBasic
 CLS
 l=LEN(file1$)+LEN(file2$)+15    ' Para centrar el mensaje.
 PRINT " ";STRING$(78,126)
 PRINT SPC((80-l)\2);"TRADUCIENDO ";file1$;" A ";file2$
 PRINT " ";STRING$(78,126)
 longitud=LOF(1)                 ' Longitud del fichero fuente.
 conv!=0
 WHILE NOT(EOF(1))
  LINE INPUT#1,texto$
  CALL conversion(texto$)
  PRINT#2,texto$
  conv!=conv!+LEN(texto$)+inc    ' Cuenta lo traducido.
  LOCATE 5,1
```

CONVERSOR

```
    PRINT USING"&######&";"Convertidos ",conv!," bytes; el ";
    PRINT USING"###&";conv!*100\longitud,"% del fichero."
  WEND
  PRINT
  PRINT " ";STRING$(78,126)
  PRINT SPC(21);"T R A D U C C I O N   C O M P L E T A"
  PRINT " ";STRING$(78.126)
END SUB

SUB conversion(texto$) STATIC      ' Conversión de cada párrafo de texto.
  SHARED a()
  FOR i=1 TO LEN(texto$)           ' Para cada carácter del párrafo...
    cod=ASC(MID$(texto$,i,1))      ' ...obtiene su código ASCII...
    newcod=a(cod)                  ' ...busca su equivalente en la tabla...
    MID$(texto$,i,1)=CHR$(newcod) ' ...y realiza la sustitución.
  NEXT
END SUB

SUB mas(resp$) STATIC              ' Pregunta si se desean más traducciones.
  resp$=" "
  PRINT
  PRINT"¿Desea convertir otro fichero (S/N)?: ";
  WHILE INSTR("SN".resp$)=0
    resp$=UCASE$(INPUT$(1))
  WEND
  PRINT resp$
END SUB

errores:                           ' Gestión de errores.
cod.err=ERR
txt$=""
IF cod.err2 THEN PRINT"Error general. Revisa el listado.":ERROR cod.err
IF cod.err=53 THEN txt$="Ese fichero no existe."
IF cod.err=55 THEN txt$="No puedes grabar el resultado con el mismo nombre."
IF cod.err=64 THEN txt$="Nombre no válido."
IF cod.err=61 OR cod.err=67 THEN txt$="El disco está lleno."
IF cod.err=68 OR cod.err=74 THEN txt$="Ese disco no existe."
IF cod.err=70 THEN txt$="Disco protegido contra escritura."
IF txt$="" THEN PRINT"Este error no debería suceder. Revisa el programa, el disco y el ordena-
dor.":ERROR cod.err
PRINT
PRINT txt$
PRINT
CLOSE
PRINT"Debes comenzar desde el principio. Pulsa una tecla."
WHILE INKEY$"":WEND
WHILE INKEY$="":WEND
RUN
```

Correo

CPC Y AMIGA

Preguntas de todo tipo

Me llamo Alejandro Lorenzo y poseo un Amstrad CPC 6128 monitor color y me gustaría hacer algunas preguntas:
1. ¿Qué libros me recomiendan para la programación en código maquina para CPC?
2. ¿Por qué Ocean saca últimamente sus juegos en cartucho CPC y no en disco?
3. ¿Existe alguna aventura gráfica para los CPC?
4. Me gustaría que me diese una lista de los Rol Play Game existentes para PC.
5. ¿Se pueden aumentar los MHZ. del Amiga de alguna manera?
6. ¿Se puede aumentar la calidad gráfica y sonora del Amiga? Si es así ¿cómo?
7. ¿Es cierto que están fabricando una tarjeta para Amiga que le permite tener una paleta de 16 millones de colores? Y si es así ¿Cuántos podría tener en pantalla?
8. ¿Dónde podría encontrar una unidad de disco de 3 pulgadas? ¿Cuál es su precio?
9. ¿Se puede conectar el Amiga a el CDTV de Commodore? ¿Cuál es el precio de dicho CDTV? ¿Se puede conectar un Compact normal a un Amiga?

Alejandro Lorenzo (Alicante)

RESPUESTA:

Respondiendo por orden tus preguntas:
1. Las editoriales Ra-ma y Anaya disponen de una gran cantidad de libros dedicados en exclusiva al Amstrad CPC. Anaya dispone, por ejemplo, de un libro llamado Ensamblador del Z-80 (el microprocesador utilizado por el Amstrad CPC) escrito por Rodnay Zacks. También dispone de otros ttulos sobre la ROM y los gráficos.
Por su parte Ra-ma dispone de dos interesante libros: Rutinas en Código Máquina para su Amstrad, de Clive Gifford y Scott Vincent, y Técnicas avanzadas con Amstrad, de Keith Hook. Este último más centrado en el Basic pero con ciertos detalles de las rutinas de la ROM.
2. Ocean saca sus juegos tanto en disco y cinta como en cartucho, lo que pasa es que el pasado año lanzó un gran número de videojuegos en cartucho que ya habían salido anteriormente en disco o cinta para el CPC 464 y 6128.
3. Por supuesto, Aventuras AD ha editado una gran cantidad de aventuras conversacionales en español y que son distribuidas por DRO SOFT. Podrás encontrarlas en cualquier tienda de videojuegos.
4. Uno de los juegos de rol más interesantes que hemos visto últimamente es Hero Quest, distribuido por DRO SOFT. También existen otros títulos bastante interesantes distribuidos por la firma ERBE SOFTWARE.
5. Por supuesto, para ello sirven las placas aceleradoras Hurricane para el Amiga 500 y el 2000.
6. Es realmente curiosa esta pregunta ya que el Amiga es, frente a los ordenadores caseros, el más potente en sonido y en gráficos, distando mucho de sus competidores. Pero bueno, sí, puedes ampliar el potencial gráfico del Amiga por medio de alguna de las placas que se encuentran disponibles para éste y que le pueden proporcionar una paleta de hasta 16 millones de colores y diferentes modos de resolución. Respecto al sonido no tenemos noticia de posibilidad de expansión, de todas formas: ¿para qué quieres más?, ¿has oído la música del Hard Drivin II, Jumping Jack Son, The Killing Game Show o Chuck Rock?, te aseguro que cambiarás la radio por el Amiga.
7. Sí, es cierto, pero no se está fabricando, ya está disponible en el extranjero y hay una gran variedad de modelos disponibles. La paleta puede simultanear hasta 16.384 colores. (Todo depende del tipo de tarjeta que se utilice).
8. En Microsat, el teléfono y la dirección los puedes encontrar en la sección de módulos de la revista (publicidad).
9. Esta última pregunta parece indicar que no tienes muy claro lo que es el CDTV de Commodore. No se trata de una unidad de CD-ROM, ni mucho menos. Es un nuevo ordenador dedicado a Multimedia y dotado de una unidad de CD-ROM capaz de reproducir tanto discos compactos de información como de música.
Además el CDTV dispone de una serie de conectores en su parte posterior como: el puerto serie, paralelo, el teclado, ratón, joystick y unidad de disco.
Aun así, si lo que quieres es conectar los dos ordenadores puedes hacerlo por el puerto serie. Lógicamente necesitarás un software de comunicaciones, en el Amiga lo tienes, lo extraño es que el CDTV disponga de ello sin más.
Del precio de la unidad todavía no hay datos, en cuanto sepamos algo lo publicaremos en las páginas de noticias.
Respecto a tu última pregunta, un rotundo no. Piensa que para conectar un periférico (en este caso un Compact) al ordenador, necesitas dos dispositivos vitales para su funcionamiento: 1. Un interface o controladora de la unidad que facilite la comunicación entre el periférico y la máquina. 2. Un sistema operativo o software que contenga la información e instrucciones necesarias para trabajar con el interface o controladora.

AMIGA

Imprimir y digitalizar

Poseo un Amiga 500 y desearía que me aclarasen unas cuantas dudas sobre él:
1. ¿Es posible conectar la impresora STAR LC 200 Color a un ordenador AMIGA 500? Si es así, ¿es compatible la impresora con el programa de gráficos Deluxe Paint II?
2. De los 4096 colores que posee un AMIGA 500, ¿cuántos puede simultanear en pantalla?
3. ¿Qué lenguaje tendría que estudiar para poder llegar a crear software para AMIGA?
4. ¿Cómo podría conectar mi AMIGA 500 con un PC para transmitir datos de un ordenador a otro?

Abel Ruiz (Barcelona)

RESPUESTA:

1. Por su puesto, nosotros lo hicimos en su tiempo cuando comentamos esta impresora. La conectamos a un CPC, a un PC y a un Amiga, estos dos últimos con el programa Deluxe Paint II y en modo color. El resultado fue un estupendo mapa a todo color para el juego Asterix.
2. El Amiga puede simultanear hasta 4.096 colores en pantalla, con resoluciones de 320x256 y 200x512, aunque también hay algunos programas que permiten, gracias a un truco

del soft, utilizar resoluciones de hasta 640x512.
3. Para crear juegos de calidad en Amiga puedes programar en Assembler o en Lenguaje C, ya que el Amiga viene acompañado de un buen número de potentes rutinas en ROM. Sería aconsejable, no obstante, que te hicieses con alguno de los libros de la Kernel del Amiga.
4. El Amiga se puede conectar al PC mediante el RS-232. Para intercambiar datos necesitarás un software o algún pequeño programa en Basic u otro lenguaje.

AMIGA

Lenguajes, emuladores y hardware

1. ¿Sólo existe un Basic para Amiga llamado "Extras"?, en caso de que hubiese otro, ¿Cuál es?
2. ¿Con un emulador Atari ST por software, funcionan los juegos y utilidades de dicho ordenador?
3. ¿Y con un emulador PC por software funcionan también?
4. ¿Qué diferencia hay entre el Amiga 500 modelo 1.2 y el Amiga 500 modelo 1.3?
5. He oído decir que en el Amiga 500 con un programa o algo parecido, escribes palabras y el ordenador las dice con voz. Es decir: habla si tú lo deseas. ¿Dónde puedo conseguir este programa o aparato y como se llama?
6. ¿Dónde puedo conseguir libros de Basic para Amiga 500, donde se explique todo claro y con ejemplos?
7. Si me fuera a comprar una impresora de color para el Amiga 500, ¿qué modelo me recomendaríais?
8. ¿Existe algún programa Ensamblador o Código Máquina para Amiga 500?
9. ¿Dónde puedo hacer una digitalización de una foto o imagen impresa en papel o video para que me salga digitalizada en mi Amiga 500 con 4096 colores y con una calidad similar al original? En caso de ser un aparato, ruego que me digáis su nombre, cuánto vale y dónde podría conseguirlo.

Javier Basat Broseta
(Valencia)

RESPUESTA:

1. El Amiga dispone de un Basic que se suministra junto con el sistema operativo y que nada tiene que ver con el "extras" que mencionas. Este último no es, ni más ni menos, que un disco con el Amiga Basic y diversas utilidades como: PCCopy, PCFormat, Memacs, FreeMap, etc. cuya utilidad se describe en el manual que acompaña al ordenador.
2. Si funcionan, aunque no la totalidad de ellos.
3. Los emuladores de PC por software funcionan sólo en modo texto. Si deseas que la emulación sea también de gráficos, necesitarás un emulador por hardware, como el Atonce que distribuye Mail Soft.
4. Básicamente se diferencia en la ROM, hay nuevas rutinas de acceso a disco, permite arrancar desde el disco duro, etc.
5. Este programa que mencionas se suministra con el Amiga, en los discos del sistema y en efecto, reproduce sonoramente lo que escribes, pero con un notable acento americano.
6. Es difícil que encuentres libros del Basic del Amiga en español, no obstante te aconsejamos que consultases con alguna tienda especializada.
7. No podemos recomendarte un modelo en concreto si no sabemos para que quieres utilizar la impresora, las hay de inyección, matriciales y láser. Todo depende del dinero que quieras gastar y de las prestaciones que desees.
8. Por supuesto, hay una gran variedad de ensambladores/desensambladores en el mercado. Uno de los más afamados y que particularmente nos gusta más es el DEVPAC de la empresa inglesa Hisoft. Puedes recurrir a cualquier tienda especializada en Amiga, seguro que ellos dispondrán de más de un ensamblador para que puedas elegir.
9.Para digitalizar a color puedes utilizar un digitalizador de video. En cualquier tienda del ramo te será fácil localizar el Digiview Gold (uno de los mejores, si no el mejor) o el Vidi-Amiga. Ten en cuenta que necesitarás una fuente de video (preferiblemente una videocámara) y que, aunque no es necesario, es aconsejable un separador de colores por hardware.

Compro, vendo, cambio

MADRID

Club para chicos y chicas usuarios de PC512K 5 1/4. Mandar nombre, apellidos, dirección, localidad, provincia, un nombre en clave de ocho letras o menos, edad y una foto para carnet. Este club ofrece intercambio de programas, juegos y trucos y demás. El club se llama LFI. Escribir a Manuel Jiménez Sánchez; c/independencia 1-2d; Parla-Madrid. ¡¡Animo!!. Gracias.

Vendo Amstrad PC 2086 30Mb de disco duro, disqueteras de 3 1/2 y 5 1/4, VGA color, coprocesador 8087, multitud de programas y juegos. Precio 190.000 pts. Llamar a Julio. Tlfno: 457 92 99

Párate, lee esto atentamente. A un precio increíble el siguiente lote: Ordenador CPC 464, monitor color, convertidor de monitor en TV, impresora DMP 3160 (sin desembalar), dos cables de conexión joystick, procesador de textos y más utilidades, juegos de todos los tipos, curso de Basic autodidáctico. Precio del lote completo: 90. 000 Pts; precio de la impresora sola: 50.000 Pts. Se vende preferentemente en Madrid. Si lo quieres llama al siguiente número de tlno de Madrid 377 05 99 en horario de 6'30 de la tarde a 23'00 h. Preguntar por Bruno.

Club Atari ST en Madrid, cambiamos juegos programas e instrucciones. Si te interesa llama al tlfno: 6517636 (por las mañanas).

URGENTE: Ordenador Amstrad 6128 monitor color, convertidor TV, discos CP/M, GUN-STICK 3 juegos, 20 Juegos discos originales. Video juego PHILIPS GP-7400. mandos, 3 cartuchos. Todo por 50. 000 Pts. José. Tf: 541 45 68. Tardes. (José Hidalgo Muñiz; C/Princesa 27-28008 Madrid. Tlfno: 541 45 68.

Vendo Amstrad PCW 8256, monitor, impresora 37 juegos. Manuales, libros diskettera con llaves, 5 programas profesionales. Perfecto estado. Valor real: 150. 000. Vendo por 50.000. Tlfno: 891 33 58

Vendo CPC 464 monitor verde con 250 juegos originales y con un conector, 2 joysticks. Llamar al: 652 66 51. Precio a convenir.

Vendo juegos originales perfecto estado y muy buen precio. Llamarme no os arrepentiréis. Tlfno: 468 08 87; C/ Enrique Trompeta 10-2ß C; 28045 Madrid. Garantía total. David Espada.

Vendo Juegos originales de Commodore 64 a 300 pts. cada uno. Más de 20 títulos (Afterburner, Dragon Ninja, Dynamic Duo, Fernando Martin. . ,)sin usar. Llamar al 541 34 17 preguntando por Antonio (hijo).

Compro segunda unidad de disco 3"., para CPC 6128. Mandar ofertas con vuestro tlfno. a: Antonio Montes; C/ Eduardo Dato 21-6ß D; 28010 Madrid.

Club intercambia todo tipo de programas en formato 3 1/2. Interesados mandar la lista a: Manuel Garcia Iñigo. C/Ginzón de Limia 41, 5-3 (28029 Madrid).

BARCELONA

Vendo C-64, cassetera, unidad de disco 5 1/4, 1541 impresora Ritteman C+, transformador , final cartridge, libros, instrucciones, más de 1000 juegos en 400 discos de 5 1/4 y mas de 500 en cassette, algunos de ello originales. Interesado llamar a Francisco (972) 369 768 de 8 a 11 o escribir al Aptdo. 1 de Lloret 17310.

Vendo más de 100 juegos originales para CPC. Mando catálogo. Además vendo un videojuego palson a 95. 000 Pts. Máxima seriedad. Enrique Arias. C/ Cinca 40. Entresuelo 2ß B. (08030 Barcelona).

Vendo Transtape Amstrad. dos meses de uso y diskettera de 3 1/2 configurada para Amstrad CPC con cables. Precio a convenir. Compro programas PC y tarjeta sound blaster. Albert Ainsa. C/ Barcelona 25, 2º-1ª(17001 Gerona). Tlfno: 210948

Intercambio juegos para PC 3 1/2 y 5 1/4 originales. Interesados escribir a: Apartado 35394 (08080 Barcelona).

Busco usuarios Amiga 500 para formar grupo. Escribe a : J. M. , C/ Lérida 6, Navarcles (08270 Barcelona).

Cambio mi convertidor de TV por un multiface two o por un transpate. escribir a: J. A. Flores; c/Fivaller 24. 4º-3ª-08840 Barcelona. Hasta pronto.

Club PC Soft, te ofrece: compra venta de utilidades y juegos (estamos interesados en juegos bastante viejos como Contra, Super contra, Free kick. .) y mapas trucos, pokes y cargadores para todo tipo de juegos de Amstrad CPC 6128 disco. Todos los que escribáis tendreís que enviar 2 listas: en la primera tendreís que poner todos los juegos que tengáis (y así enterarte de como conseguir trucos), y en la segunda tenéis que poner los juegos que vendeís (o que quereís comprar). Pero si no teneís nada que vender, no enviéis la segunda lista. Escribid a: David Martinez Recio; C/ Bruch 6-5º-1ª. Vilanova i la Geltru (08800 Barcelona).

Vendo: Ordenador Amstrad Cassette + monitor fosforo verde + 80 juegos (Desafio total, Novy Moves, Golden Axe, De cine, Topo 2, etc. .) y joystick=50. 000 pts. Si te interesa llama al 354 17 29 de Barcelona (Valor real 120. 000 pts y todos los juegos originales) y pregunta Lauren.

Cambio, vendo o compro programas para Amiga y PC originales. Cambio de opiniones. Escribir a : José Angel Fernández; C/ Roger de Relfort 28 2-2 (43202 Reus - Tarragona) Tlno: 977 322225.

Vendo PC compatible, 512 Kb. Doble disquetera de 5'25. Monitor en color y ratón. Regalo impresora DMP 3000, fundas, libros y juegos. Todo por 109. 500Pts. Jordi. Tlfno: (93)4309536.

ANDALUCIA

Vendo juegos PC 5 1/4 Amstrad CPC buenos títulos muy buen precio infinidad de juegos como Golden Axe y la historia interminable II y tortugas ninja y Hamer boy (cpc); para los 10 primeros que llamen (968) 76 08 13 un juego gratis.

Estoy interesado en contactar con usuarios para intercambiar Manuales y programas. Escribir a: Jose Mª Chacon; C/ Luis Milena 2, 1ß A-11100 San Fernando-Cadiz.

Programas para PC. Solo formato 5 1/4. Escribir a Paco. Aptdo. 2535. (11080 Cadiz. Contestaré a todas las cartas.

¡Atención!. Si disponeis de información de como acabar algun juego o manual para Amiga , no lo dudes . Escríbenos. Nuestra dirección es : Amiga C. Apdo/ 232; San fernando (11100 Cadiz).

Se intercambia juegos y utilidades para PC en discos de 5 1/4. El Club regalara el programa " Rambo III " a las 100 primeras cartas que enviefs. Anímate y manda tu lista a las siguientes señas: Club " Software Sur ". Apartado de correos 2515 (11080 - Cadiz).

Intercambio programas para Amiga. Prometo contestar, mandar lista a Antonio Molina Garcia. Bda/ de la Constitución 12, 2ºC (29805 MELILLA). Tlfno: 952-67 69 14.

BILBAO

8 1/2 Soft es algo más que un Club de usuarios de Pc y Amiga, puesto que nos gusta conocer a nuestras/os socias/os y poder atender mejor sus necesidades.

Compro, vendo, cambio

Todas las personas que manden su lista de juegos y dirección completa, podrán considerarse socias/os de este club y recibirán un disco con más información. C/ Sabino Arana 28 Izda. Igorre (Bizkaia).

Cambio juegos y utilidades para PC 5 1/4 y 3 1/2; de momento no tengo teléfono, así que mandad inmediatamente vuestras lista a: Jesús Fernández; Avda/ Gabriel Aresti nº 6 4º A Izda-48004 Bilbao. Contesto todas las cartas.

Se cambian juegos de Amiga. Poseemos últimas novedades internacionales 103%. Contestación. Llamar a Patxi(94) 483 26 07 o escribir a : Lanascape 16; C/ Iparraguirre 30, 5º D. (48980 Santurce-Vizcaya).

GALICIA

Vendo los siguientes programas para PC 3 1/2: -Cozumel(Ega)=1. 500 Pts; La Historia Interminable (4 discos)=2. 500 Pts; Batman(2 discos)=1. 500 Pts; Lost Patrol (3 discos; Ega/ Vga)=1. 500 Pts; Xenon 2 =1. 500 Pts. Interesados escribir a: Englightment Soft; C/Antonio Noche López , 3-3ºDcha; 15009 La Coruña. Máxima seriedad. Envíos contrarembolso. (Al precio de los programas se añadirán los gastos de envío.

Vendo modulador MPV 01 al precio de 7. 000 Pts. Interesados escribir a: Juan Carlos Nanin López. C/ Doctor Fleming 34 5ºB(32003 Orense).

Intercambio programas utilidades, gráficos sonido y juegos en VGA en PC 3 1/ 2. También trucos, mapas utilidades para soundblaster. Preguntar por Iván al 981-223133. La Coruña. Llamad.

Vendo ordenador Amstrad PCW 8512 con impresora dos unidades de disco, con programas de diseño, bases de datos y varios juegos. Tlfno: 41 31 12 Vigo.

Atencion. Vende consola de juegos Amstrad gx 4000. Juegos: Burnin Rubber no exit, Operation Thunderbolt, Fireand, Forget 2, Navy Seals. Nota: Son cartuchos de carga instantánea. Llamar: (988) 22 45 49. Sólo en horas de comida. Preguntar por Ruben.

VALENCIA

Atencion, vendo CPC 6128, joystick casette cable juegos (Caba 1, tortugas ninja, Indiana Jones, etc. .) revistas, libros, con sólo 4 meses. Completamente nuevo. Monitor color. Pide información al (96-2808330). Fernando; C/ Miguel Malonda. Gandía 46724.

Compro unidad de disco de 3 1/2 o 5 1/4 para Amstrad CPC 464. Escribir a : Enrique Martorell; C/ Sequia real del Xuquer 78; 46260 Alberique-Valencia. También compro programas.

Vendo Amstrad CPC 6128 plus con monitor a color y 7 meses de uso. Todo con los manuales de uso y las cajas de embalaje. Regalo además más de 20 juegos y joysticks. Todo por 85000 Pts. Preguntar por Pablo. (96)-3714213.

Vendo Ordenador Amstrad CPV 464 color + 3 libros + juegos + revistas por solo 3. 800 pts. Juegos para Spectrum, 10 por solo 1750 pts, Atari 2. 600 en total. Casi 100 juegos por 2. 200 pts, libros del Spectrum. Pago yo los gastos de envío. (96-281 71 98 - Tina).

Algo diferente. Interesados en participar en un juego por correo recien creado. Virus; el primer juego español de estas caracteristicas. Acepta el reto y escribe a: Jose J. Chambo. C/ Nou del Covent, 43-5. 46680 Algemesi - Valencia.

¿Tienes una videoconsola GAMEBOY?. ¿ Te interesa vender algún juego que estes aburrido de él?. Yo, si, yo te lo compro por un precio razonable siempre que esté en buen estado con instrucciones y caja del cartucho. Pues llama inmediatamente al Tlfno: 96-284 02 59 y pregunta por Rubén o escribe mandando lista a: ACERA; Aptdo/ de Correos 38; 46730 Grao de Gandía. Valencia.

Vendo 15 discos para CPC 6128 con juegos como Night Hunter, Raimbow isla Nds, Tortugas Ninja, robocop, Ghouls?nghost, Shinobi, etc. . . , todo por solo 13. 000 pts. Preguntar por: Francisco Jose. Tlfno: 96-5800556.

Vendo consola portatil Game boy con auriculares con sonido stereo, conector link y cuatro juegos(Tortugas ninja, Kun fu master, Tennis, Tetris). Todo al fantástico precio de 13.500 Pts. Llamar a Sergio en horas de comidas. Tlfno: 96-5460761.

Vendo grabadora Sony por 5. 500 pts. Se puede utilizar para cargar juegos de cinta de ordenador. Enviar a : c/ Cervantes 38 Pta. 1 (46110 Godella-Valencia). Tlfno: (96) 363 83 47.

Vendo ordenador Amstrad CPC con monitor color de regalo: 30 programas originales en disco convertidor TV, discology 3, 3 libros y el manual cable cinta. Todo por 65. 000. Llamar al 96-284 15 11. Preguntar por Quintin.

ASTURIAS

Intercambio de programas para Amiga . Ultimas novedades. Amplia lista a : Jose M. Q. N. ; C/ Soria 2-1º b 33208 Gijón, o bien llamar al (985-145750 sin prefijo, para llamadas de la provincia.

LA CORUNA

Vendo Atari STfm + monitor color + gran cantidad de juegos y utilidades + libro "Atari ST interno" + revistas españolas e inglesas por 75. 000 pts negociables. Posibilidad de vender monitor u oredenador aparte . Jacobo; C/ República Argentina 43 2º a(15706 Santiago de Compostela-La Coruña. Tlfno: 981-59 19 36.

"Cambio consola Sega Megadrive 16 bits con 5 juegos por unidad de disco de 3 1/2 y de doble cara para USX. O vendo la consola + el Altered Beast por 20. 000 pts. También vendo los juegos (Columns, Strider, The Revenge of Shinobi, Super monaco GP y Arrowflash) por 5. 000 pos. Llmar al tlfno: 986-50 27 99 y preguntar por Agustín.

Me gustaría intercambiar, conocer y contactar con usuarios de CPC 6128, 464 y 664. Interesados escribir a: Samuel Ramirez Rodríguez. Avda/ de Esteiro 14-16 Portal "A" 1º dcha. (15403 Ferrol- La Coruña.

LEVANTE

Se vende Ordenador Atari 520 STfm con unidad de disco externa y diversos programas por tan solo 40.000 pts. En perfecto estado. Llamar al Tlfno: 96-539 11 90. Elicer J. Revet Algorra; C/ Virgen de la salud B. D(03600 Elda-Alicante).

Vendo Kick off y archipielágos para Amiga, ambos originales en perfecto estado con cajas y manuales, el del Kick off en español y el del Archipiélagos en inglés y frances. Kick off por 1500 pts, archipiélagos por 1000, gastos de envío incluídos. Ambos por 2. 000 pts. gastos incluídos. Escribir a Jose Antonio Ruiz Molina; C/ Queipo de Llano 23- 30540 Blanca-Murcia.

ARAGON

"Hispanis Adventures": Buscamos gente que quiera entrar en una compañía dedicada a las aventuras conversacionales. De todos los sistemas, y gente que sepa inglés, francés y alemán. A: Hispanis Adventures; C/ Francisco Ferrer 23, 2º C(50015 Zaragoza).

OFERTAS

COMPLEMENTOS



- **FUNDA CPC 464 FOSF. VERDE**
  REF.141 P.V.P. 1795 ptas.
- **FUNDA CPC 6128 FOSF. VERDE**
  REF.142 P.V.P. 1500 ptas.
- **CPC 464 COLOR**
- REF.143 P.V.P. 1795 ptas.
- **FUNDA CPC 6128 COLOR**
  REF.144 P.V.P. 1795 ptas.
- **CABLE AUDIO CPC 6128**
  REF. 190 P.V.P. 995 ptas.
- **ARCHIVADOR 50 UDS 5-1/4**
  REF. 186 P.V.P. 2424 ptas.



- **CABLE PROLONG. CPC 464**
  REF.192 P.V.P. 2600 ptas.
- **KIT LIMPIEZA DISCO 5-1/4**
  REF.195 P.V.P. 4500 ptas.
- **JOYSTICK AMSTICK CPC**
  REF.400 P.V.P. 950 ptas.
- **KIT LIMPIACASSETTES CPC**
  REF.412 P.V.P. 745 ptas.
- **DISCOS VÍRGENES AMSOFT 3" PCW/CPC**
  REF. 300 P.V.P. 510 ptas.

UTILIDADES

- **CONTROL STOCKS PCW/CPC**
  REF.476 P.V.P. 7900 ptas.
- **REGISTRO FACTURAS CPC/PCW**
  REF.478 P.V.P. 7900 ptas.
- **MATEMATICAS CPC**
  REF.558 P.V.P. 6800 ptas.
- **ESTADISTICA CPC**
  REF.559 P.V.P. 6800 ptas.
- **CPC USER Nº 1 CPC 6128**
  REF.590 P.V.P. 2500 ptas.
- **CPC USER Nº 2 CPC 6128**
  REF.591 P.V.P. 2500 ptas.
- **CPC USER Nº 3 CPC 6128**
  REF.592 P.V.P. 2500 ptas.
- **CPC USER Nº 4 CPC 6128**
  REF.593 P.V.P. 2500 ptas.

LIBROS



- **APRENDA LOGO CON AMSTRAD CPC 424 1981**
  REF.501 P.V.P. 2100 ptas.
- **GUIA PROGRAMADOR CPM**
  REF.503 P.V.P. 2800 ptas.



- **CABLE PROLG. CPC 6128-664**
  REF.196 P.V.P. 3275 ptas.



- **CPC USER Nº 5 CPC 6128**
  REF.594 P.V.P. 2500 ptas.
- **GESTI BASKET (CPC)**
  REF.652 P.V.P. 14950 ptas.
- **DISEÑADOR GRAF.SCREEN DESIGN CPC 464 CINTA**
  REF. 110 P.V.P. 6000 ptas.
- **AMSBASE AMSOFT CPC 464 CINTA**
  REF. 112 P.V.P. 2200 ptas.





JUEGOS

- **Sport 88 CPC CASSETTE**
  REF. 484 P.V.P. 1.295 ptas.
- **HMS Cobra CPC 3"**
  REF.510 P.V.P. 2500 ptas.
- **ATROG CPC 3"**
  REF.511 P.V.P. 2000 ptas.
- **Red October CP 3"**
  REF.512 P.V.P. 1500 ptas.
- **Prohibition CPC 3"**
  REF.513 P.V.P. 2000 ptas.
- **Pantera Rosa+Mortadelo CPC 3"**
  REF.521 P.V.P. 2900 ptas.

LA MAS RECIENTE CONVERSION DE LA FAMOSA MAQUINA DE RECREATIVOS DE TAITO.

VOLFIED™

TAITO







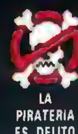


PANTALLAS 16 BITS

NECESITARAS UNA HABILIDAD, UNA ESTRATEGIA Y UNOS REFLEJOS EXTREMADAMENTE RAPIDOS.

UN JUEGO INCREIBLEMENTE ADICTIVO Y SORPRENDENTEMENTE SIMPLE EN SU CONCEPTO.





LA PIRATERIA ES DELITO

